
Libro de Pistas oficial de Nintendo
SECRET OF EVERMORE
TM*
Nintendo
Original
Nintendo
Seal of
Quality
TM
DESCUBRE LOS SECRETOS DEL MAS ALLA
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

ADVERTENCIA: POR FAVOR LEE ATENTAMENTE LA INFORMACIÓN AL CONSUMIDOR Y EL LIBRO DE PISTAS INCLUIDO EN ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.



Este sello te garantiza que Nintendo ha comprobado este producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurarte una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Todos los productos de Nintendo han sido licenciados para su venta y uso con otros productos autorizados que lleven el Official Nintendo Seal of Quality (Sello Oficial de Calidad Nintendo).

Gracias por elegir el juego SECRET OF EVERMORE para tu consola de videojuegos Super Nintendo Entertainment System. Por favor lee detenidamente este manual de instrucciones para asegurarte que utilizas correctamente tu nuevo juego. Guarda este manual para futuras consultas.

AVISO CONTRA EPILEPSIA

ATENCIÓN
LEELO ANTES DE USAR TU NES O SUPER NES

Una muy pequeña parte de la población puede experimentar síntomas epilépticos cuando están observando ciertos tipos de luz parpadeante que estén presentes a menudo en nuestro ambiente. Estas personas pueden experimentar estos síntomas cuando estén jugando con ciertos videojuegos. Los jugadores que no tengan síntomas previos puede sin embargo que tengan una condición epiléptica no detectada. Consulta a tu médico antes de jugar con videojuegos si tienes problemas epilépticos. Consulta con tu médico si experimentas cualquiera de los síntomas siguientes mientras estás jugando con videojuegos: alteración de la visión, espasmos musculares, otros movimientos involuntarios, pérdida de conciencia de tu entorno, confusión mental y/o convulsiones.

SECRET OF EVERMORE™*



Índice





Secret of Evermore es una de las aventuras de acción para Super Nintendo más amplias que existen. En ella, un adolescente como otro cualquira se ve transportado de su ciudad, Podunk, al mundo imaginario de Evermore por una casualidad. Acompañado de su fiel perro, tiene que resolver innumerables enigmas y defenderse de las criaturas de Evermore. Este libro de pistas os ayudará a guiar a vuestro héroe por el mundo imaginario de Evermore y a encontrar el camino de vuelta a Podunk. Pero, ya no os decimos más: para descubrir todos los secretos de Evermore os tendréis que poner a jugar vosotros mismos. Porque al fin y al cabo todo depende de vosotros, de vuestra habilidad y persistencia. ¡Qué os divirtáis!

Impresión

Editor: Shigeru Ota
Dirección de redacción: Claude M. Moyse
Redacción: Marcus Menold, John D. Kraft, Thomas Görg, Markus Pfitzner
Asistente de redacción: Annette Bernert
Traducción de la versión española: Luisa Bernstorff
Coordinación de la versión española: FM Soft, S. L.
Concepto y diseño: Yukio Yamashita, Ichiro Koike, Hajime Nagai, Leo Tsukamoto, Shigehiko Takahashi, Masahiro Furuse, Masao Iwamoto
Maquetación: Hiroshi Ohashi (Ten un buen dia!)
Ilustración: Matsunori Iwamoto, KEN-SHOW
Diseño título: Werbe- und Kommunikationsservice Schöttes, Ober-Ramstadt
DTP & Satz: Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt
Litiografia: G.C.I. Co., Ltd., Yokohama
Imprenta: Körner Rotationsdruck, Sindelfingen

La Guia Oficial de Nintendo para "Secret of Evermore" la edita Nintendo Europe GmbH y Nintendo Co., Ltd. Veröffentlicht.



NINTENDO ESPÁNA, S. A.
P° de la Castellana, 39
28046 Madrid

SECRET OF EVERMORE

Esta historia empieza en el año 1965 en la pequeña ciudad de Podunk. Allí se encontraba, y todavía se encuentra, un misterioso laboratorio en lo alto de una loma, que fue construido por el Profesor Sidney Ruffleberg. El Profesor Ruffleberg había estado trabajando durante muchos meses en la construcción de una máquina para viajar a un mundo de fantasía. Pero en cuanto terminó la máquina, el profesor desapareció de manera misteriosa y no se ha vuelto ha saber nada de él. Han pasado los años y el misterioso laboratorio sigue abandonado.



Estamos en el año 1995: un chico sale del cine de ver una película de serie B. Su perro empieza a perseguir a un gato y acaba metiéndose en el misterioso laboratorio. El chico entra en busca del animal, y allí se encuentra con una especie de Frankenstein que le envía al mundo imaginario de Evermore. Junto con su perro, el chico viaja a través de distintos mundos y épocas e intenta desesperadamente volver a su propio mundo.



En "Secret of Evermore" os introduciréis en una increíble aventura. En el papel del héroe os tendréis que enfrentar a peligrosas criaturas de Evermore en diferentes mundos y épocas, y deberéis utilizar toda vuestra astucia para descifrar los enigmas y superar las pruebas de estas aventura de acción. Pero también encontraréis criaturas amigables en Evermore que os ayudarán con consejos, fórmulas, ingredientes y objetos mágicos.



PANEL DE CONTROL

No todos los héroes sabrán manejar enseguida todas las funciones de control, ni que botón pulsar en cada acción. Debéis intentar recordar bien las funciones de cada botón, ya que sólo así conseguiréis sobrevivir en Evermore y llevar al chico con éxito de vuelta a casa.

BOTÓN SELECT

Con el botón Select podéis elegir si queréis manejar al niño o al perro. Este cambio de rol se puede hacer en cualquier momento del juego.





BOTÓN Y

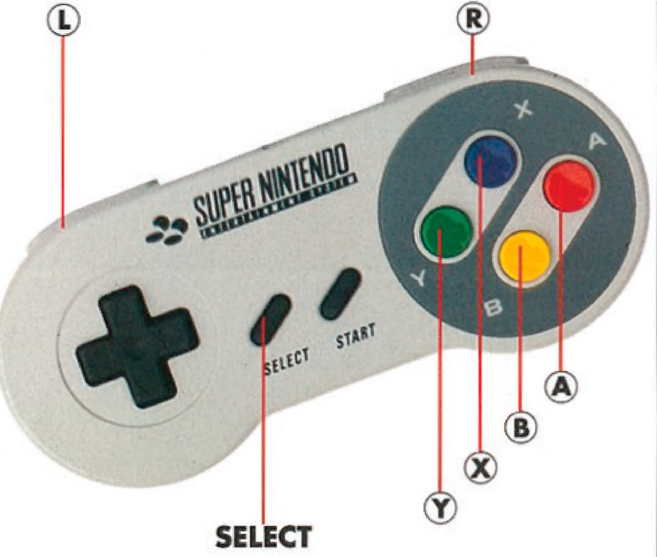
Pulsar este botón para acceder al menú de anillo y para salir de él.



BOTONES L/R

Una facultad especial que tiene el perro es que puede olfatear. Si pulsáis el botón L o R el perro descubrirá ingredientes con su olfato





BOTÓN X

Utilizad este botón para acceder al menú del personaje que no estéis moviendo.



BOTÓN A

Si habéis obtenido los Dientes de Jaguar podéis utilizar este botón para echar a correr. Pero cuidado con vuestra energía, con este uso se consume mucha.



BOTÓN B

El botón B tiene muchas funciones. Puede usarse para levantar objetos, para hablar o para atacar.



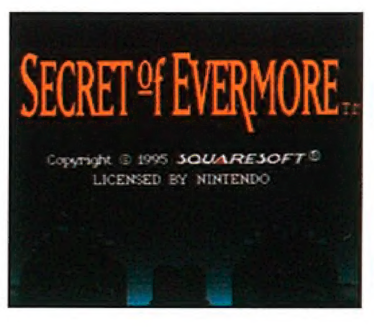


GRABAR EL JUEGO

En esta página averiguaréis como empezar con vuestra misión. Os enfrentaréis a muchas aventuras y el camino será largo y arduo, así que podréis tomaros un descanso de vez en cuando grabando el estado actual de juego, para continuar en el mismo sitio más tarde.

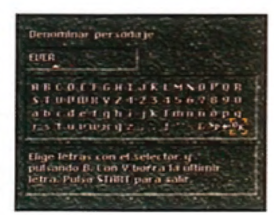
COMIENZO

Después de introducir el cartucho, podéis empezar vuestra aventura. Pulsa START en la pantalla del título y elige la opción "Juego nuevo". Ahora podréis darle el nombre que queráis al héroe, ¡y ya no hay nada que os impida entrar en el mundo de Evermore!





Tenéis cuatro espacios para grabar el juego.



Introducid un nombre recordando que os acompañará durante todo el juego.

GRABAR

"Secret of Evermore" es un juego muy amplio, por eso tendréis que grabar el estado actual de vez en cuando. Para poder grabar tendréis que encontrar ciertas personas, hablar con comerciantes o pasar la noche en posadas.



En estos sitios podréis grabar vuestro juego.



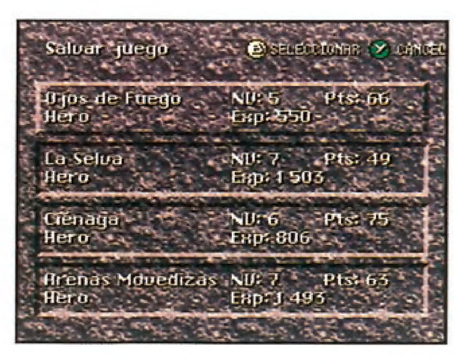
Una vez grabado el juego, podéis hacer un descanso tranquilamente.



Gracias a la batería podréis grabar aquí.

SEGUIR JUGANDO

Si queréis continuar con un juego ya grabado, tendréis que marcar uno de los cuatro lugares de grabación en el menú de salida y confirmar con el botón B. Es recomendable grabar el juego antes de situaciones especialmente peligrosas o luchas contra enemigos muy fuertes, para que no se os pierda el juego y tengáis que volver a empezar.





Elegid uno de los cuatro lugares de grabación y pulsad el botón B.

ACCIONES



El chico y su perro pueden realizar muchas acciones distintas en "Secret of Evermore". El chico, por ejemplo, puede correr, dar golpes, hablar con gente, levantar objetos , vender, comprar o intercambiar objetos, utilizar distintas armas o hechizos mágicos y muchas cosas más.

La pantalla



A la izquierda veis la pantalla principal tal como aparece en el juego. Es muy importante que sepáis "interpretar" correctamente la pantalla, para reconocer a tiempo a vuestros enemigos y otros peligros. También os dirá cuánta energía vital le queda al héroe y cuántos ataques más pueden soportar él y su perro.

Ⓐ El Héroe

Como veis, es pequeño, ¡pero matón!

Ⓑ El Perro

Un animal muy transformable.

Ⓒ Indicador de energía y fuerza

Los puntos de energía indican la salud de vuestro héroe. El marcador de fuerza os indica cuánta fuerza tendrá vuestro ataque.

La lucha

Muy pronto encontraréis los primeros monstruos. No es obligatorio luchar contra ellos, pero cada victoria os dará puntos de experiencia, dinero u objetos útiles. Así que no temáis enfrentaros a ellos aunque su aspecto ponga los pelos de punta.

Ataque 100%

Cuanto más alto sea el número en el marcador de fuerza, tanto más destructivo será vuestro ataque. Después de dar un golpe, el indicador bajará a cero y empezará a subir lentamente hasta llegar de nuevo a 100%.





Armas

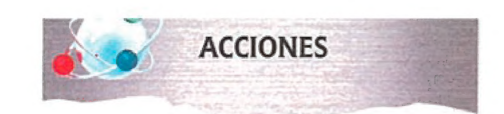
Sin unas buenas armas no se llega muy lejos en el Mundo de Evermore. Por eso encontraréis lanzas, hachas, espadas y bazookas.



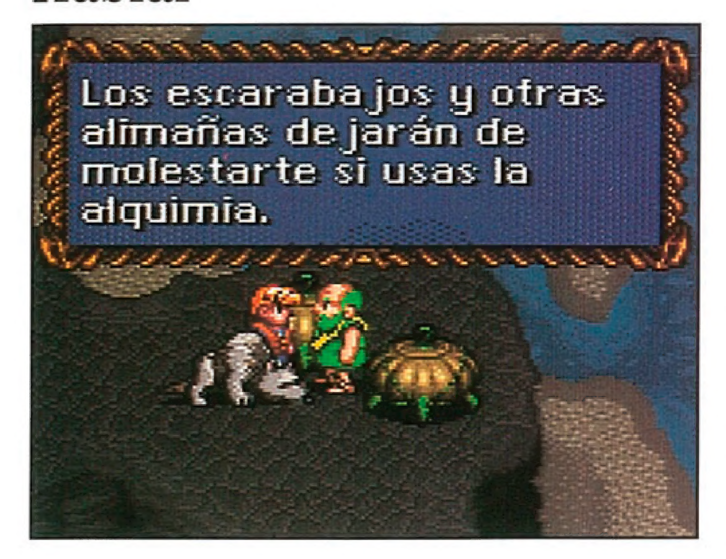
Alquimia

Por supuesto también entra en juego la magia. Primero deberéis descubrir una fórmula mágica y después encontrar sus ingredientes.





Hablar



En Evermore encontraréis a mucha gente amable que os puede dar informaciones interesantes, así que no dejéis pasar ninguna ocasión para charlar con alguien, sobre todo cuando no sepáis cómo seguir. Para ello os tenéis que acercar a la persona en cuestión y pulsar el botón B. El perro también les puede hacer hablar y recibirá respuestas distintas a las del chico.





Objetos e ingredientes

Los objetos e ingredientes se pueden encontrar, comprar, olfatear o cambiar, pero también se puede luchar por ellos. Algunos enemigos os dejarán objetos interesantes si conseguís vencerles.

Regalos

En el mundo imaginario de Evermore también encontraréis personas que os ofrecerán su hospitalidad y un regalo sin esperar nada a cambio.





Olfatear

Si veis que el perro se pasa mucho rato olfateando en un sitio fijo, significa que ha encontrado algo útil, ya sea un ingrediente, dinero u otro objeto. Si acabáis de vencer a un enemigo, puede haber dejado algo para vosotros. Acercaos rápidamente a ese lugar y pulsad el botón B para recoger el objeto.





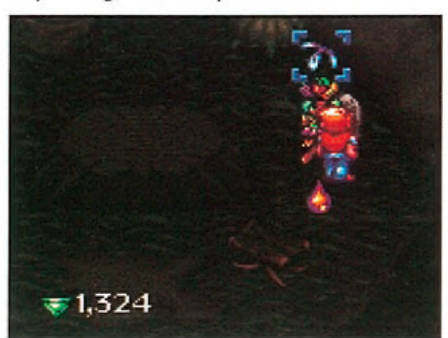
Comprar

Los comerciantes os pueden vender de todo, si tenéis suficiente dinero. Si no, tendréis que seguir luchando.



Vender

Si tenéis muchos objetos, ingredientes y armaduras en la mochila, se las podéis ofrecer a los comerciantes. Ojo, no os dejéis engañar, comprad sólo si interesa .



Cambiar

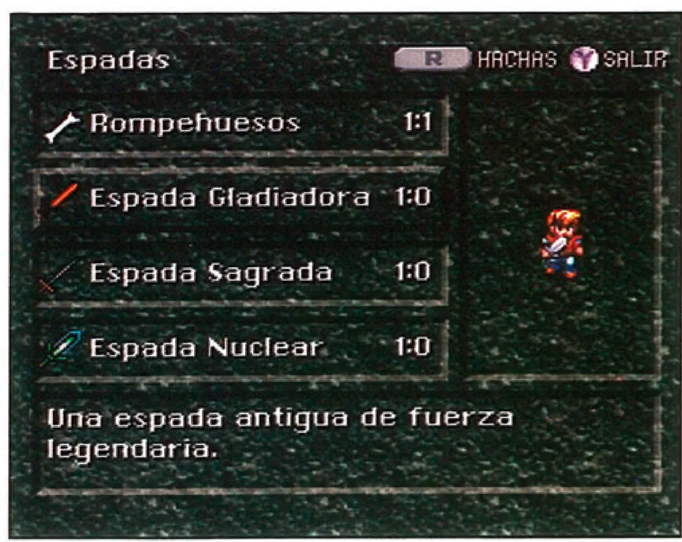
En los mercados podréis cambiar todo tipo de objetos. Hablad con todos los comerciantes antes de hacer un trato, a ver cual os interesa más.



Puntos de experiencia de las armas

Cuánto más tiempo llevéis utilizando un arma, más experiencia tendréis en su uso y vuestra puntería y capacidad de destrucción aumentarán. En el recuadro de la derecha podéis ver dos números al lado de cada arma. El de la izquierda os indicará el nivel del arma, el de la derecha os dice el nivel de experiencia que habéis adquirido con ella. Cada vez que alcancéis 100 puntos de experiencia en un arma, su nivel subirá a uno mayor. Así tenéis la posibilidad de aumentar el poder de un arma venciendo a la mayor cantidad posible de enemigos. El guerrero más valiente llevará un arma que hará temblar a sus enemigos.





El golpe destructor

¡La verdad es que el chico de Podunk nunca hubiera podido imaginarse lo que le esperaba al entrar en el viejo laboratorio! De pronto se encuentra en un mundo desconocido y peligroso y debe aprender a usar poderosas armas. Pero el chico no abandona y se entrena hasta que le salen ampollas en las manos. Las horas de entrenamiento han valido la pena: con cada enemigo derrotado aumenta el poder de su arma. Para asestar el golpe destructor deberéis mantener pulsado el botón B y esperar hasta que el arma se haya cargado. El indicador de fuerza se cargará hasta el tope y ¡ahora es el momento de asestar el golpe destructor!





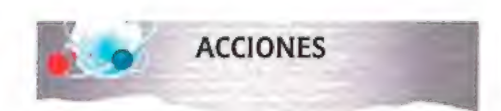


¿Armas por encargo?

No es tan fácil como suena: las armas no se pueden comprar, sino que se obtienen a base de duras batallas. Cuando vencéis a un enemigo final, a veces os deja una de las armas deseadas. En este juego hay tantas armas, que a veces puede resultar difícil decidirse por una en concreto, pero tenéis que intentar utilizarlas todas con la misma frecuencia para aumentar el poder de todas por igual. Si veis que un enemigo no se inmuta ante el ataque de un arma plenamente cargada, elegid otra rápidamente, hasta encontrar la que le haga ver las estrellas. Las que son especialmente efectivas son las armas a distancia, ya que con ellas estáis a salvo durante el ataque.

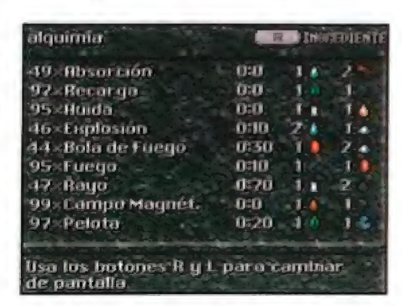


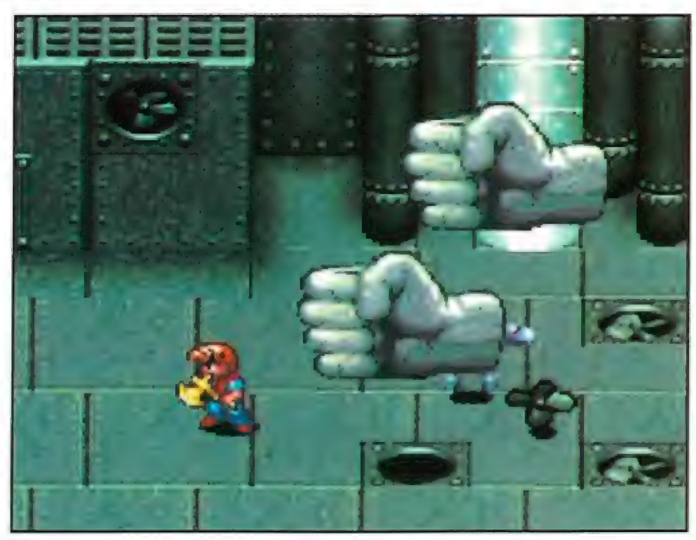




La alquimia y sus aplicaciones

En "Secret of Evermore" los hechizos no se pueden utilizar hasta haber obtenido la fórmula mágica y sus ingredientes correspondientes. ¡Cuando los tengáis ya podéis hacer "magia potagia"! Con las fórmulas mágicas ocurre lo mismo que con las armas: cuanto más las utilicéis, más aumentará su poder. Cuando una fórmula alcanza los 100 puntos, sube a un nivel más alto. Intentad llevar siempre suficientes ingredientes encima. Los hechizos de curación son especialmente útiles, por ejemplo en el caso de que los héroes se hayan envenenado.



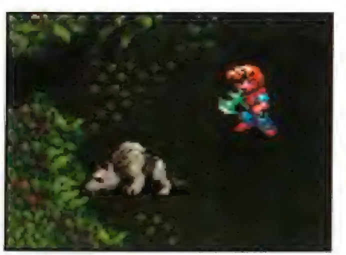


Los ingredientes

Los ingredientes son lo más importante para poder convertir una fórmula de alquimia en un poderoso hechizo. Por suerte hay muchas posibilidades de obtenerlos: comprarlos, encontrarlos o usando el olfato de vuestro amigo, el perro. No olvidéis estar siempre bien equipados con ingredientes para poder utilizar los hechizos lo más a menudo posible.

Olfatear

En cuanto el cuadrúpedo meta el hocico en algún agujero y deje de moverse, tenéis que investigar rápidamente por si ha encontrado algo útil. Pulsad el botón B para levantar el objeto. En el menú de acción podéis decidir si el perro se ha de concentrar más en olfatear o en luchar.





Comprar

Los ingredientes se pueden comprar de los comerciantes. Cuanto más dinero tengáis, más ingredientes os podréis permitir. Así que ¡valor, y a la lucha!



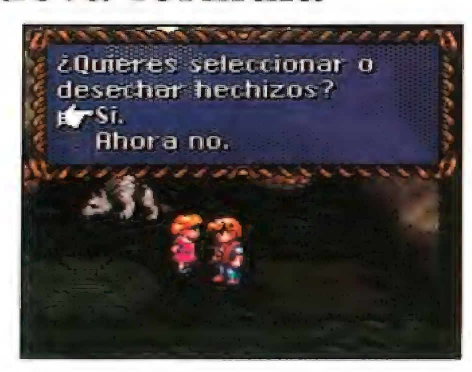
Encontrar

El que busca, encuentra, así que no seáis tímidos y hurgad por todas partes, incluso en las vasijas.



Seleccionar una nueva fórmula

En el menú de anillos podéis elegir hasta nueve fórmulas. Los comerciantes os ofrecerán la posibilidad de seleccionar una nueva fórmula, pero siempre deberéis desechar alguna de las que ya teníais. Pensaros bien cual elegís, para que no tengáis que daros cuenta en medio de una lucha que os falta un hechizo importante.





Secret of Evermore

Durante su viaje por Evermore, el chico se encontrará con otras personas que también vienen de Podunk y que fueron trasladadas a este mundo imaginario por un extraño suceso. Desde entonces no han podido volver a Podunk. El chico debe hablar con todas las personas que se crucen en su camino para obtener información y también mantener los ojos bien abiertos, buscar en todos los rincones e incluso en las vasijas.

En busca de todas las fórmulas

En Evermore hay montones de fórmulas e ingredientes. No hace falta tenerlos todos para llegar al final del juego, pero os será mucho más fácil si tenéis gran cantidad de ellos. Cuántos más hechizos tengáis a vuestra disposición, más fácil os será vencer a los múltiples monstruos de Evermore. Las fórmulas no sirven igual contra todos los enemigos, así que si un monstruo no se muestra impresionado por una fórmula, tenéis que intentarlo con otra. ¡Ya veréis como hay alguna que le hace perder los nervios!





La selección de las armas

Los enemigos también reaccionan de forma diferente ante las distintas armas, así que probadlas todas hasta que encontréis alguna que le pueda destruir. Pero intentad usar todas las armas con la misma frecuencia, de manera que se carguen de fuerza por igual. Cuanto más cargada esté un arma, más fuerte será el golpe para los terribles monstruos de Evermore. ¡Luchad hasta el agotamiento para cargar vuestras armas de fuerza!







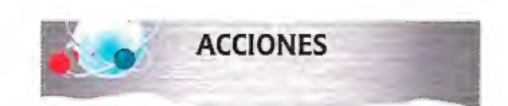
Pasadizos secretos

Evermore os guarda infinitas sorpresas: en cualquier lugar podéis encontrar pasadizos o cuartos secretos. Por eso es muy importante que el héroe no vaya corriendo por ahí de manera alocada, sino que se tome el tiempo de inspeccionar bien el terreno, especialmente las paredes.



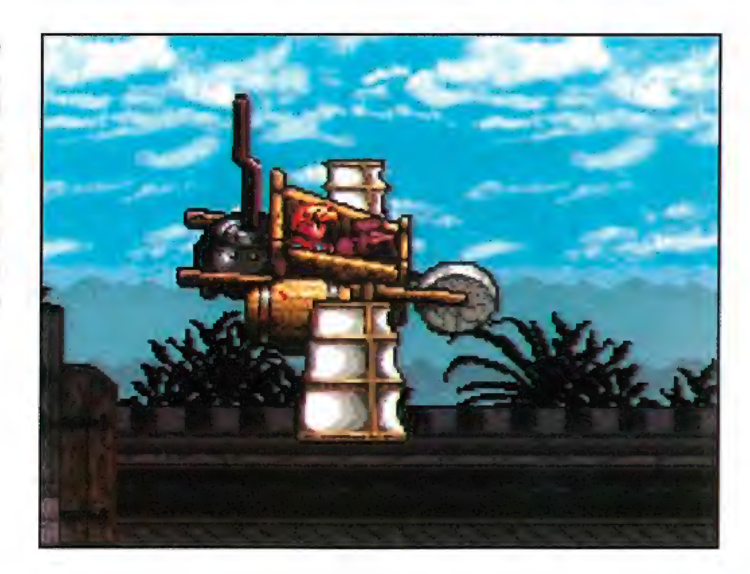






El viaje

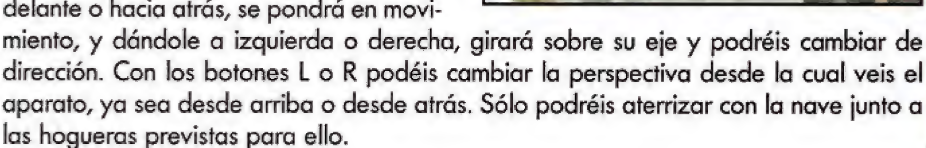
En realidad, después de ir al cine, el chico tenía la intención de irse a casa, calentarse una pizza en el microondas y plantarse delante de la tele, y ahora tiene que encontrar su camino en el mundo de Evermore e intentar volver a casa. En su búsqueda tiene que cruzar todo Evermore y superar numerosas aventuras en diferentes épocas y submundos de este peligroso mundo imaginario. Los enemigos son temibles, pero el chico es valiente como un león y astuto como un lince. Siempre encuentra una manera de engañar a los monstruos y salvarse de situaciones sin salida. En todo ello le ayuda su compañero, el perro.



La nave espacial



El profesor Sidney Ruffleberg le da un aparato volador al chico, para que pueda recorrer las grandes distancias de Evermore. Por supuesto, como no es piloto, primero tiene que aprender a manejar esta máquina altamente moderna. Pulsando el botón B, la nave empieza a descender y con el botón A, remonta el vuelo. Para dirigir la nave, usad la cruceta del Panel de control. Pulsándola hacia delante o hacia atrás, se pondrá en movi-



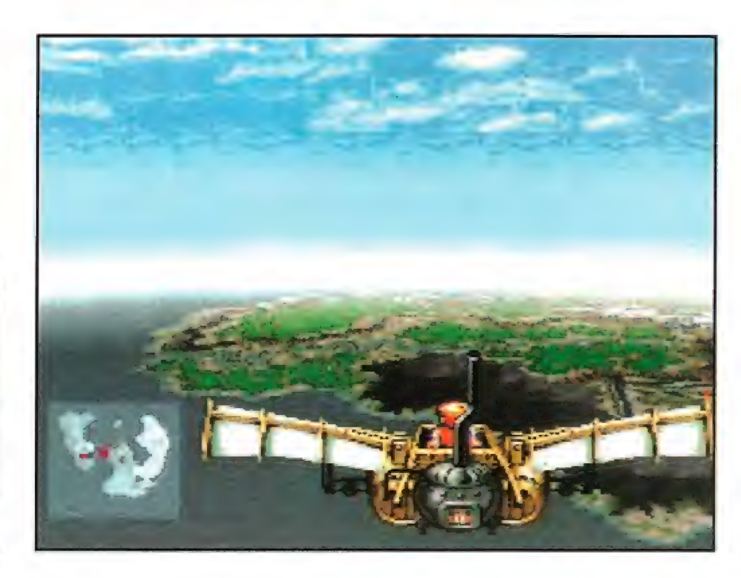
miento, y dándole a izquierda o derecha, girará sobre su eje y podréis cambiar de dirección. Con los botones L o R podéis cambiar la perspectiva desde la cual veis el aparato, ya sea desde arriba o desde atrás. Sólo podréis aterrizar con la nave junto a las hogueras previstas para ello.



El planeador

Aunque no parezca un vehículo muy estable, es muy veloz y os será muy útil para investigar el mundo de Evermore. El botón B sirve para aterrizar y el botón A para elevarse. Igual que con la nave espacial, podéis ver el planeador desde dos perspectivas utilizando los botones L o R. En la parte de abajo a la izquierda de la pantalla hay un pequeño mapamundi en el que podréis ver dónde os encontráis. Una vez llegados al sitio deseado, tenéis que encontrar una de las hogueras.





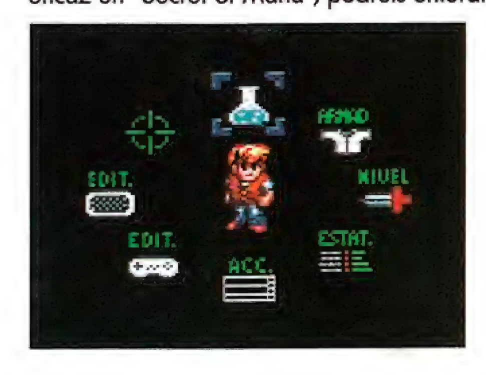


EL MENÚ DE ANILLOS

El menú de anillos es una de las partes más importantes del juego. Os dará información sobre los personajes, el equipamiento, las fórmulas mágicas y las armas. Para estar siempre bien informado de todo en el juego, es importante conocer a fondo las funciones del menú de anillos.

¿Cómo funciona el menú de anillos?

Este sistema especial de menú aparece en forma de anillo. Si pulsáis el botón Y, aparece un menú compuesto de símbolos en un círculo. Si pulsáis la cruceta del Panel de control hacia arriba o hacia abajo, entraréis en otro menú de anillo. Si la pulsáis hacia derecha o izquierda, podéis seleccionar los diferentes símbolos del menú. Gracias a esta técnica, que ya ha sido muy eficaz en "Secret of Mana", podréis enteraros del estatus actual del héroe, elegir una nueva arma o un hechizo y saber todo lo necesario en cualquier momento. Las ventajas del menú de anillos se notan especialmente cuando se está en medio de una lucha y se necesita una arma nueva o una carga de energía para el héroe.





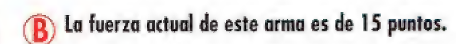


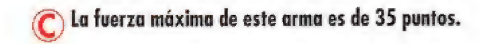
1. El anillo de armas

Uno de los menús que aparecen cuando pulsáis el botón Y, es el de las armas. Aquí veréis todas las armas que tenéis a vuestra disposición. Si queréis cambiar un arma, primero tenéis que pulsar la cruceta a izquierda o derecha. Cuando hayáis decidido que arma queréis, pulsad el botón B dos veces seguidas para seleccionarla. No siempre es fácil decidirse por un arma: algunos prefieren las de distancia, otros las de cuerpo a cuerpo. Pero es importante que las utilicéis todas con la misma frecuencia, para cargarlas al mismo nivel y tener así un arsenal de armas incomparable.



Ⓐ Habéis decidido usar este arma.


Ⓑ La fuerza actual de este arma es de 15 puntos.

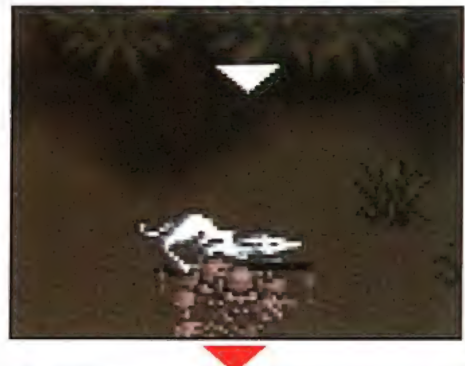

Ⓒ La fuerza máxima de este arma es de 35 puntos.





2. El anillo de equipamiento

El anillo de equipamiento os indica los objetos que puede utilizar el héroe y cuántas hay en total. Deberíais intentar llevaros siempre el máximo de objetos a las aventuras. Las galletas de perro, por ejemplo, sirven para revivir al perro. Si lleváis muchas de ellas, no tendréis que estar todo el rato pendientes de si el enemigo se va a cargar al perro o no.







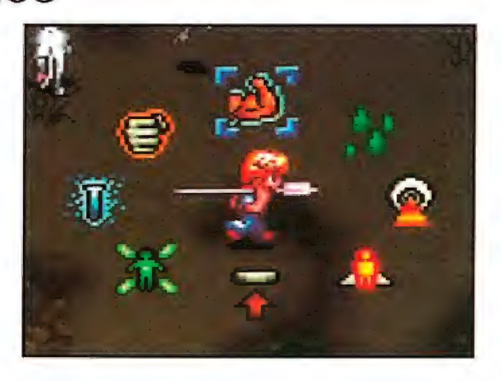
MENÚ DE ANILLO

Magia especial

Con las perlas invocadoras podréis invocar la ayuda de cuatro amigos en el menú de equipamiento.

3. Anillo de hechizos

Cuando obtenéis una fórmula mágica, ésta aparece en el anillo de hechizos. Si además ya tenéis los ingredientes correspondientes, podéis utilizar el hechizo. Después de elegir un hechizo, pulsad el botón B. Si no podéis activar una fórmula que ya se encuentra en el anillo de hechizos, es porque todavía os faltan ingredientes. El símbolo de un hechizo al que le faltan ingredientes aparece en oscuro en el anillo.





Los hechizos

Hechizos de ataque

Los hechizos de ataque son un arma poderosa contra monstruos repelentes y enemigos finales. Si utilizáis una de esta fórmulas, no les resultará fácil venceros.

Hechizos de curación

Son especialmente útiles cuando os han herido en una lucha. También hacen maravillas si os habéis envenenado.

Otros hechizos

Hay muchos hechizos diferentes, por ejemplo para crear un puente mágico en un abismo infranqueable o para conseguir más fuerza de ataque. También son muy útiles los que sirven para crear un escudo protector ante el héroe.







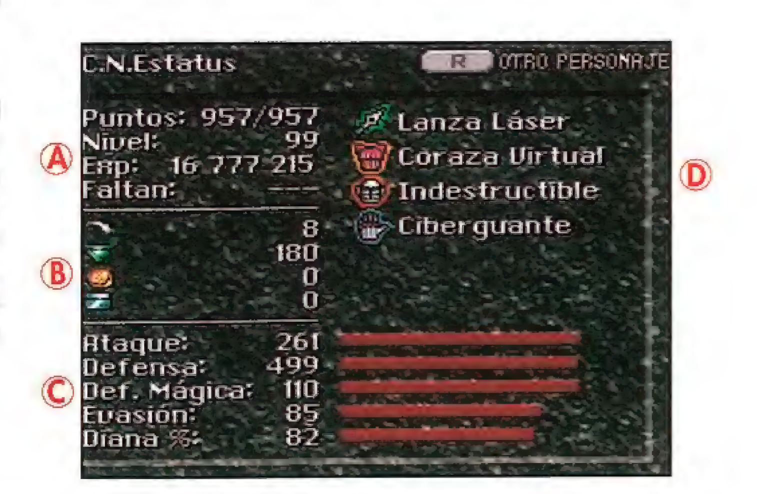


4. El anillo de control

El anillo de control se selecciona pulsando el botón "Y" y pulsando la cruceta hacia arriba hasta que aparezca el anillo. En él encontraréis información sobre vuestro estatus actual, las armas y objetos y además podéis cambiar el marco del texto o seleccionar el comportamiento de los protagonistas. El anillo de control es el menú con mayor cantidad de opciones entre los menús de anillo. En las páginas siguientes encontraréis información sobre todo lo que contiene. Es importante que os informéis continuamente sobre el estado de vuestras armas y del héroe.

Estatus

Este menú os dará información sobre vuestro estatus actual: el nivel de energía, los puntos de experiencia, las armaduras y armas que lleváis en cada momento. Además contiene una lista que indica las capacidades del héroe. Pulsando el botón R, podéis cambiar del menú de estatus del chico al del perro y viceversa sin tener que cambiar de protagonista previamente. También podéis mirar en cualquier momento cuántos puntos de experiencia os faltan para llegar al nivel siguiente. Así podréis calcular cuando ascenderéis de nivel la próxima vez.



Ⓐ PUNTOS DE EXPERIENCIA Y NIVEL	Ⓒ CAPACIDADES
Averiguad cuantos puntos os faltan para llegar al nivel siguiente.	**Contiene una lista de las capacidades del héroe.**
Ⓑ DINERO	Ⓓ ARMAS Y ARMADURAS
Aquí veréis cuánto dinero tenéis.	**Aquí se indican las armas y armaduras de que dispone el héroe en cada momento.**

Acción

En este menú podéis seleccionar si los protagonistas se comportan más defensivamente u ofensivamente. Para el perro, esto significaría que en la selección de "búsqueda" se dedica más a olfatear, y en la de „ataque", más a luchar.

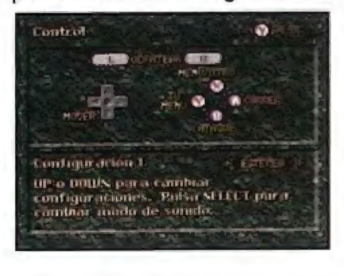


Ⓐ **¿Cómo quieres que se comporte el protagonista? El nivel de fuerza determina la efectividad del ataque.**

Ⓑ **Con el nivel de fuerza podéis decidir con cuánto ímpetu se realiza un ataque.**

Preferencias de Control

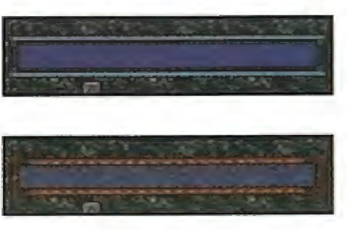
En este menú podéis adaptar las funciones de los botones del panel de control según vuestro gusto. Por ejemplo, si preferís correr con el botón B y hablar con el botón A, pulsad la cruceta hacia arriba y seleccionad las funciones que prefiráis. Con el botón „Select" podéis cambiar el modo de sonido.



Editar Ventana

En este menú podéis seleccionar el marco de las ventanas de texto, además del dibujo que hay debajo del texto. Pulsad la cruceta en la dirección deseada.





Armaduras

Para poder equipar bien a vuestro héroe, tenéis que mirar en este menú para saber que atuendos tenéis disponibles. Después de encontrar la pieza adecuada, podéis equipar al chico con ella.



Cascos

Para no recibir demasiados golpes en la cabeza, el héroe debería llevar un casco.



Cuerpo

No es recomendable luchar desnudo, así que ponle una buena armadura.



Brazos

Una buena muñequera puede darle la fuerza de un oso.



El perro

Con un buen collar vuestro perro estará más protegido.



Alquimia

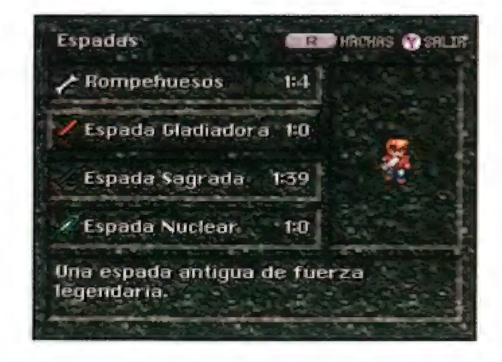
Aquí podréis ver las fórmulas mágicas que ya tenéis y los ingredientes que os harán falta para usarlas. El número de la izquierda os indica cuántas veces podéis usar el hechizo. Los dos números de en medio indican el nivel y los puntos del hechizo. Pulsad la tecla R para ver los ingredientes que ya habéis reunido.

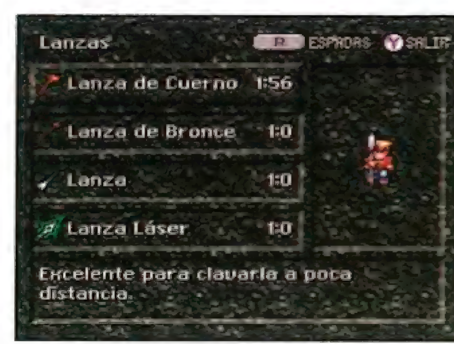




Nivel de las armas

Al entrar en el menú de armas podéis ver cada una de ellas. Con el botón R accederéis a cada categoría. En este menú también se indica la fuerza de vuestras armas. Abajo del todo en la pantalla tenéis además una ventana que da detalles acerca del arma que estáis usando.





Diana

La diana es un instrumento útil para decidir a qué enemigo se ha de enfrentar vuestro acompañante. Así podéis combatir a uno de los monstruos, mientras vuestro compañero se dedica a hacerle la vida imposible al otro. Esta función se puede utilizar siempre que haya más de un enemigo en pantalla. Cuando hayáis vencido a vuestro contrincante podéis acudir en ayuda de vuestro amigo o quedaros observando cómo se las arregla para vencerle.







EL MAPA

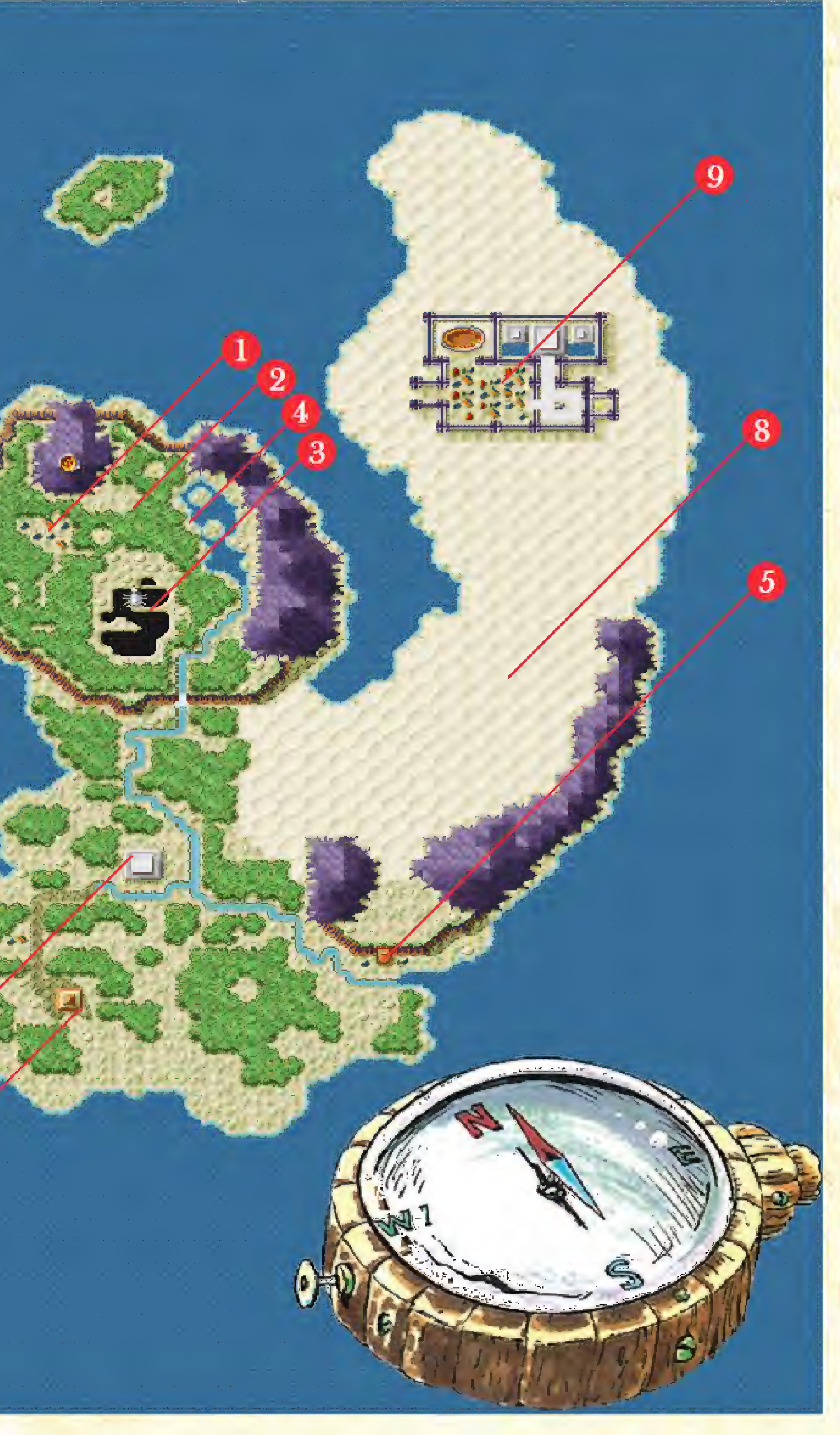


PREHISTORIA

1. POBLADO DE LA JUNGLA
2. CEMENTERIO DE MAMUTS
3. CIÉNAGA DEL ESCARABAJO
4. CABAÑA EN LA CIÉNAGA



Bienvenidos a Evermore, el mundo creado por la fantasía, que abarca varias épocas históricas. Os enfrentaréis a los saurios del mundo prehistórico, tendréis que solucionar el misterio de la pirámide en el mundo antiguo y vivir en la sombra de dos castillos enfrentados en el mundo medieval. En el mapa veréis algunos sitios importantes.



ANTIGUA

5 CRUSTACIA

6 TEMPLO DE COLOSIA

7 LA GRAN PIRÁMIDE

8 DESIERTO DEL DESTINO

9 NOBILIA

GÓTICA

10 TORRE DE MARFIL

11 EBONY

12 BOSQUE OSCURO

13 TORRE DE CHATARRA

EL HÉROE Y EL PERRO

Os espera una aventura larga y peligrosa. Pero no temáis, no estáis solos en esta misión: os acompañará el perro a cada paso y os ayudará a descubrir ingredientes de alquimia y a luchar contra los monstruos. Pulsando el botón Select podréis decidir si queréis manejar al héroe o a su perro.

La lucha de un chico y su perro

El héroe de esta aventura se llama...



En realidad eres un chico de lo más normal. Te gusta comer pizza, ver el fútbol y soñar con Claudia Schiffer por las noches. Sólo un pequeño detalle te distingue de los millones de chicos de esta tierra: ¡por casualidad habéis sido transportados al mundo fantástico de Evermore por la máquina de un científico desaparecido! Ya no hay pizza, ni fútbol, ni Claudia Schiffer.



Tu fiel acompañante, el perro, se **llama...**



Aquí tienes a tu fiel amigo. No sólo te ayudará a combatir a vuestros enemigos, sino también a encontrar los ingredientes de alquimia que se encuentran escondidos por todas partes en Evermore.







Los incribles cambios de tu perro

Como habrás observado tras vuestra llegada a Evermore, el perro se ha transformado de manera sorprendente: el inofensivo perrito callejero se ha convertido en un imponente perro-lobo. Esto no os vendrá nada mal, ya que en el duro mundo prehistórico sólo sobreviven los más fuertes. Pero enseguida te darás cuenta de que, aunque su apariencia exterior haya cambiado, su carácter sigue siendo el mismo. Esta transformación del perro se dará varias veces en el curso de la aventura: cada vez que cambiéis de mundo dentro de Evermore, el perro adoptará otra apariencia, adaptada al entorno en el que os encontréis.

I. PERRO LOBO

III. CANICHE

II. GALGO

IV. ROBOTPERRO

OBJETOS



En vuestro camino a través del misterioso mundo de Evermore encontraréis muchos objetos que os serán útiles en la búsqueda. Sobre todo al principio de la aventura os ayudarán mucho, ya que todavía no disponéis de ningún hechizo.

Los objetos del menú de anillos

Todos los objetos que encontréis, saldrán representados en el menú de anillos. Pulsando el botón Y podréis seleccionar mediante el movimiento de la cruceta el menú en el que aparecen los objetos. Para elegir uno de los objetos, tenéis que introducirlo en el marco de selección y confirmarlo con el botón B.







PÉTALOS

Los pétalos se encuentran en todos los mundos de Evermore. Si estáis debilitados y coméis un pétalo, recuperaréis una parte de vuestro puntos de energía.



NÉCTAR

Hace el mismo efecto que los pétalos, pero es más potente. Si coméis néctar, recuperaréis la mayor parte de vuestros puntos de energía.



MIEL

Otro objeto que aumenta la energía. Comiendo miel los puntos subirán al máximo.



GALLETAS DE PERRO

El perro también tiene puntos de energía. Aunque no muere al perderlos todos, sí está mortalmente cansado. Las galletas le devolverán la fuerza.



ALAS

Este es un objeto que ya conoceréis de otros juegos. Si os habéis perdido en un laberinto, las alas os llevarán a la salida.



ELIXIR

Algunos de los monstruos os atacarán con veneno. El elixir es el antídoto perfecto.



BESO DE HADA

El polvo de beso de hada os devolverá los puntos perdidos en una lucha. Rociando al chico o al perro con ellos, serán invencibles por un tiempo.



PERLA INVOCADORA

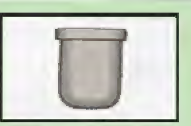
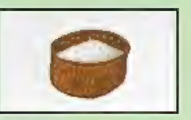
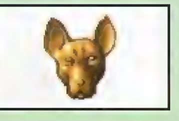
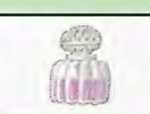
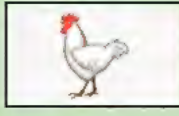
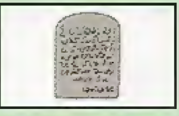
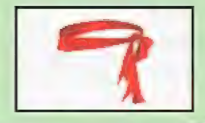
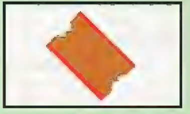
Con una perla invocadora podréis invocar los poderes mágicos de los otros expatriados de Podunk. Un genial complemento a vuestras propias fuerzas.

Bienes de intercambio

A lo largo de la aventura encontraréis mercados en distintos lugares de Evermore. En ellos podréis comprar bienes, que se acumularán en una bolsa, que se encuentra en el mismo menú de anillos que los objetos ya mencionados. Algunos bienes se pueden comprar con dinero, otros sólo cambiándolos por otros bienes. Por lo tanto, en el mercado es aconsejable comprar bienes que sirvan de moneda de cambio para otros objetos. A continuación hay una lista de todos los bienes que se pueden comprar en los mercados.



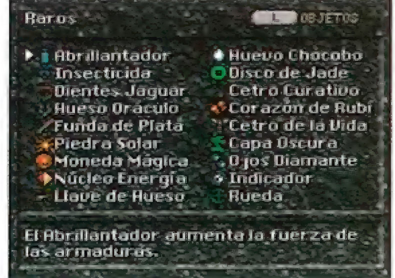


	**ESPECIAS** Son las especias más finas del país y muy deseadas como objeto de cambio.		**ÁNFORA** Obras de artesanía de gran belleza, que a veces contienen una sorpresa.
	**ARROZ** Al ser un alimento básico, también es muy cotizado.		**TAPICES** Objetos decorativos que a veces tienen dibujos muy interesantes.
	**PERLAS** Un objeto de cambio muy cotizado, y no sólo por su belleza.		**CHACAL DORADO** Una reliquia única de gran valor de cambio.
	**PERFUME** Esencia de rosas, para que tengáis el éxito asegurado.		**ESCARABAJO GEMA** Es igual de valioso que el chacal dorado.
	**GALLINAS** Un bien de cambio de valor, pero, ¡qué bichos más pesados!		**TABLA CALIZA** Tablas con escrituras indescifrables, no dudéis en cambiarlas.
	**CUCHARA DE PLATA** La podéis cambiar o remover el café con ellas, como queráis.		**AMULETO DE ANULACIÓN** Un objeto mágico, cuyo poder es una sorpresa.
	**CUERNO MÁGICO** Un objeto misterioso que os transmite su poder.		**ENTRADA A LA EXPOSICIÓN** Para ver los monstruos más espeluznantes.

Objetos poco frecuentes

Además de las cosas que podéis comprar en el mercado, en Evermore hay otros objetos menos frecuentes que descubrir. Los podéis encontrar de distintas maneras: algunos pueden ser cambiados por otros bienes en el mercado y otros están escondidos en los rincones más recónditos de Evermore. También podréis recibirlos como regalo de parte de otras personas.







DIENTES DE JAGUAR

Este anillo os dará la velocidad del jaguar, pulsando el botón A.



HUEVO DE CHOCOBO

El huevo del legendario pájaro Chocobo aumentará vuestros puntos de energía.



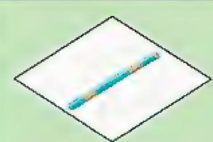
HUESO DEL ORÁCULO

Esta reliquia de tiempos remotos hará que a vuestros interlocutores se les suelte la lengua.



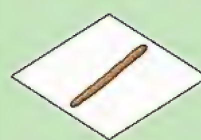
CAPA OSCURA

Cubiertos con ella podréis evadir los ataques como una sombra.



FUNDA DE PLATA

Las espadas que lleves en ella se harán más poderosas.



CETRO CURATIVO

Refuerza los poderes de fórmulas y objetos curativos.



ABRILLANTADOR

Sacándoles brillo a vuestras armaduras con este producto se harán más resistentes.



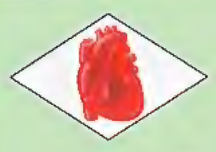
INSECTICIDA

Os protegerá de las picaduras de arañas y mosquitos.



DISCO DE JADE

Hará que aumente vuestra puntería.



CORAZÓN DE RUBÍ

Si poseéis esta joya, los enemigos tendrán dificultades para acertar en sus golpes.



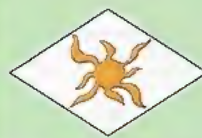
MONEDA MÁGICA

La moneda con la fuerza del dragón aumentará vuestras defensas.



CETRO DE LA VIDA

Aumentará vuestra capacidad de defensa ante los ataques enemigos.



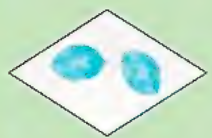
PIEDRA SOLAR

La energía del sol os llenará de fuerza cuando tengáis esta piedra.



NÚCLEO DE ENERGÍA

Es fundamental para que podáis volver a casa. Tendréis que buscarlo al final de la aventura.



OJOS DE DIAMANTE

Piedras preciosas de incalculable valor que además tienen poderes mágicos que ya descubriréis.



INDICADOR DE PRESIÓN

Servirá para regular la presión en la nave que os llevará de vuelta a casa.



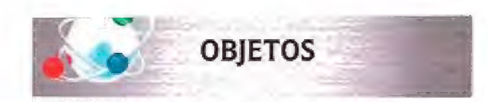
RUEDA

Es un elemento importante de la nave que os habrá de llevar de vuelta a casa.



LLAVE DE HUESO

Os dará acceso a estancias en uno de los castillos.



Ingredientes de alquimia

A lo largo de la aventura obtendréis numerosas fórmulas de alquimia. Pero antes de poder utilizar el hechizo, debéis encontrar los ingredientes de cada fórmula. Se pueden encontrar en todos los parajes de Evermore, en bosques, cuevas, montañas y ciudades. El olfato del perro os será muy útil en la búsqueda.





AGUA	HUESO
RAÍZ	CAL
ACEITE	AMULETO DE LA MASA
ARCILLA	SETAS
CENIZA	BELLOTA
CERA	PLUMA
CRISTAL	HIELO SECO
GUINDILLA	METEORITO
VINAGRE	HIERRO
AZUFRE	ETANOL
GRASA	PÓLVORA

FÓRMULAS



Tenéis por delante un largo y arduo camino. Menos mal que siempre encontráis gente amable, casi siempre miembros de la Orden de los Alquimistas, que os revelarán las fórmulas necesarias para seguir adelante, aumentando vuestra fuerza de ataque, vuestras defensas o capacidad de curación.

PREHISTORIA

Fórmula	Necesita:
LEVITACIÓN Os permite levantar rocas y otros objetos pesados.	1 x Guindilla 1 x Agua
CURACIÓN Ya podéis dejar de comer Pétalos: este hechizo os devolverá algunos de vuestros puntos.	1 x Raíz 1 x Agua
ANTÍDOTO Algunos monstruos en Evermore os pueden envenenar. Este hechizo os curará.	2 x Raíz 1 x Aceite
DEFENSA Muy útil para luchas largas porque aumenta vuestra fuerza defensiva por un tiempo.	1 x Arcilla 1 x Ceniza
CURA MILAGROSA Cura heridas y devuelve puntos de fuerza a la vez.	2 x Raíz 1 x Vinagre
VELOCIDAD Aumenta vuestra agilidad en la lucha.	1 x Cera 2 x Agua
RAYO Pequeña bola de fuego que fulmina al enemigo. Tiene la mitad de la fuerza del Superrayo de Ojos de Fuego.	1 x Cera 2 x Aceite
PELOTA Es una bola de barro endurecida y muy dolorosa.	1 x Cristal 1 x Arcilla
LLUVIA ÁCIDA Actúa sobre varios enemigos a la vez quitándoles fuerza.	1 x Ceniza 3 x Agua

MUNDO ANTIGUO

Fórmula	Necesita:
REVELADOR Construye puentes mágicos en lugares infranqueables.	2 x Ceniza 1 x Cera
LA MASA Por algún tiempo os da una fuerza increíble. No temáis, solo su fuerza...	1 x Amuleto de La Masa 1 x Ceniza
AGUIJÓN Es peor que todo un enjambre de abejas atacando a la vez.	2 x Agua 1 x Vinagre
HUIDA Este hechizo hace innecesarias las alas. Con él podréis salir de cualquier lugar cerrado.	1 x Cera 1 x Vinagre
RENACIMIENTO Si se os han acabado las galletas de perro, podéis devolverle la vida con este hechizo.	3 x Raíz 1 x Hueso
BARRERA Devuelve algunos puntos de fuerza y por un corto tiempo actúa como escudo protector.	1 x Cal 1 x Cera

Fórmula	Ingredientes
PUÑO Un puño gigante aparece para aplastar al enemigo.	Necesita: 1 x Cal 1 x Cera
BOLA DE FUEGO Tiene el doble de fuerza que el Superrayo de Ojos de Fuego.	Necesita: 1 x Azufre 2 x Ceniza
ABSORCIÓN Absorbe los puntos de vuestro enemigo y os los suma a vosotros.	Necesita: 1 x Etanol 2 x Raíz
ABSORCIÓN DOBLE La fórmula absorción doble quita puntos de fuerza a tu adversario y los añade a tu héroe.	Necesita: 2 x Etanol 2 x Vinagre

MUNDO MEDIEVAL

Fórmula	Ingredientes
SUPERCURACIÓN El hechizo curativo más poderoso: sube los puntos del chico y del perro al máximo.	Necesita: 1 x Etanol 1 x Bellota
RECARGA TOTAL Devuelve el número máximo de puntos al héroe.	Necesita: 1 x Pluma 1 x Raíz
FUEGO Varias bolas de fuego atacan a vuestros enemigos.	Necesita: 1 x Pluma 2 x Azufre
RELÁMPAGO Los relámpagos fulminarán a vuestros enemigos.	Necesita: 1 x Hierro 2 x Ceniza
EXPLOSIÓN Hará explotar en pedazos cualquier obstáculo en vuestro camino.	Necesita: 2 x Etanol 3 x Agua
PARÁLISIS Paraliza a los enemigos en medio del ataque.	Necesita: 2 x Cera 1 x Cristal
CORROSIÓN Una tormenta corrosiva de lluvia ácida.	Necesita: 1 x Seta 3 x Agua
RECUPERACIÓN Con esta se curarán vuestras heridas hasta que os vuelvan a atacar.	Necesita: 1 x Bellota 2 x Agua
LANZA Atraviesa a los enemigos con lanzas.	Necesita: 1 x Hierro 1 x Bellota
DESGASTE Desgasta los puntos de energía de vuestros enemigos.	Necesita: 1 x Hierro 1 x Azufre
CAMPO MAGNÉTICO Con esta fórmula podéis rodearos de un campo de energía protector.	Necesita: 1 x Grasa 1 x Hierro
NITRO Una enorme explosión de nitroglicerina.	Necesita: 1 x Pólvora 2 x Grasa

OMNITOPIA

Fórmula	Ingredientes
REFLEJO De vuestro cuerpo saldrá un hechizo que devolverá los ataques de vuestro enemigo.	Necesita: 2 x Grasa 1 x Hierro
RECARGA Os carga de energía cósmica, para que vuestro próximo ataque sea terrible.	Necesita: 1 x Cristal 1 x Hierro
INVOCACIÓN Podréis crear nuevas Perlas Invocadoras.	Necesita: 1 x Meteorito 1 x Hielo seco

ALIADOS



Durante vuestro viaje por Evermore conoceréis a cuatro personas más que también han sido trasladadas desde Podunk. Ellos poseen poderes mágicos que podréis invocar mediante las perlas invocadoras, si vuestros propios poderes no son suficientes.

Ojos de Fuego / Elizabeth

La chica de los ojos rojos será vuestro primer encuentro. Es la jefa del poblado de la jungla.



- **Superrayo**
  Produce una peligrosa bola de fuego.
- **Ola de calor**
  El aire empieza a arder y abrasa a vuestros enemigos.
- **Tormenta**
  Rayos y truenos perseguirán a los malvados.
- **Chispa Vital**
  Un hechizo que regenera vuestra fuerza vital.

Horacio Inundacio

Un historiador al que conoceréis en el mundo antiguo

- **Vuelta Atrás**
  Retrocede en el tiempo hasta antes del último ataque enemigo.
- **Anillo curativo**
  Hechizo de gran fuerza curativa.
- **Confusión**
  El enemigo ya no sabe ni donde tiene la cabeza.
- **Resurrección**
  Os devuelve la vida.
- **Aura**
  Os hace invulnerables por un tiempo.



Camelia Azul

Conoceréis a esta reina regordeta y a su sombra maligna en el mundo medieval.

- **Absorción**
  Quita al agresor puntos de magia.
- **Escudo**
  Un hechizo protector.
- **Plaga**
  Infectará de peste bubónica a los enemigos.
- **Hipnosis**
  Pone en trance al enemigo y le impide actuar.
- **Terremoto**
  Hará temblar de miedo a los monstruos.

Professor Sidney Ruffleberg

Será el último Podunkés que encontréis en la aventura. Os tiene preparadas algunas sorpresas.

- **Ojo de Buey**
  Una misteriosa magia que causará numerosos problemas al adversario.
- **Puntos**
  Os devuelve al nivel máximo de puntos.
- **Rayo eléctrico**
  Las descargas de este rayo son terribles.
- **Chaos**
  Confunde al enemigo hasta que ya no sabe distinguir derecha e izquierda.





¡EMPIEZA LA AVENTURA!

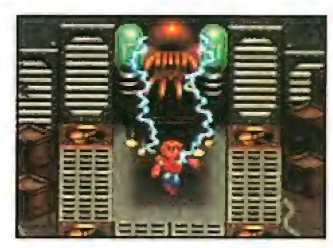
Ya habéis aprendido la teoría y ahora es el momento de pasar a la práctica y de acompañar a vuestro héroe en una de las aventuras de acción más largas e impresionantes. "Secret of Evermore" os hará entrar en un mundo lleno de emoción, magia, secretos y lugares misteriosos...

EL POBLADO DE LA JUNGLA

Después de entrar el chico en el laboratorio aparece una criatura extraña que lo coge por el cuello, y lo encierra en una habitación oscura donde lo dejan solo. El chico encuentra un bazooka y del suelo salen de repente dos Roboguardias que lo atacan...

Botón comprometido

Después de vencer en la lucha a los dos Roboguardias, el chico sigue examinando el laboratorio, cae en una mina oscura y descubre allí un botón pequeño. Picado por la curiosidad pulsa el botón y pone así en acción una máquina muy especial.

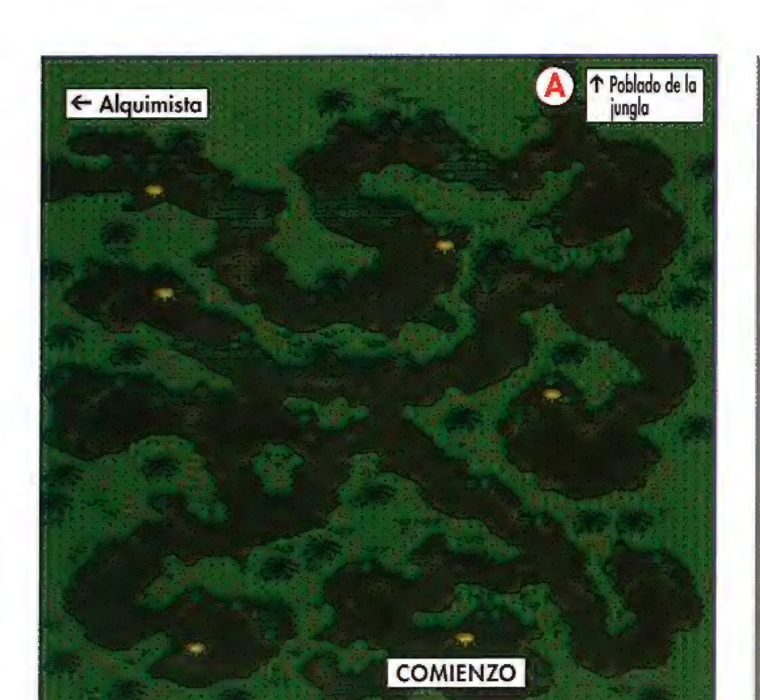






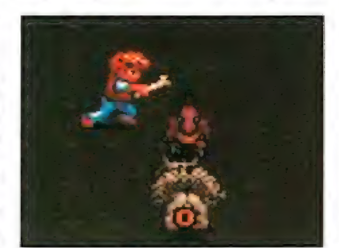
Evermore

¡Vaya! Pulsando el botón el chico ha activado el mecanismo desintegrador de la máquina del Profesor Ruffleberg, que lo transportará directamente a Evermore. Después de un pequeño desmayo el chico despierta y comprueba que se encuentra en una jungla. Su perro también ha sido transportado a Evermore y olfatea por allí excitado encontrando así unos ingredientes que el chico va a necesitar más tarde.



A Raptores

El perro le ha traído a su dueño un hueso. Al principio el chico rechaza el hueso, pero se da cuenta un momento más tarde que ese hueso también puede ser utilizado como arma. De repente se oyen unos ruidos detrás de unos arbustos y cuatro raptores agresivos atacan al chico. Ahora tenéis que dejar que actúe la Espada Rompehuesos para defenderos de esos ataques. No es trágico que perdáis esta lucha, el juego continúa a pesar de ello. Pero si ganáis la lucha contra los raptores, obtendréis más tarde unos regalos estupendos.



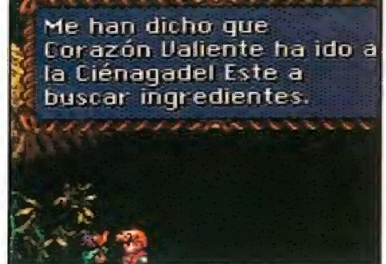
¡No tengáis miedo! Aquí no podéis perder.



En el Poblado de la Jungla

Independientemente de que hayáis ganado o no, después de la lucha iréis a parar al Pueblo de la Jungla. Aquí podéis grabar vuestro juego por primera vez. En el pueblo os dirán sus amables habitantes que hace algún tiempo que se echa de menos al alquimista, Corazón Valiente. Intentad hablar con toda la gente que os encontréis en el pueblo para obtener cuantas más indicaciones mejor. También deberíais visitar de nuevo al comerciante.







Ⓐ Pasadizo secreto

Si desde este punto del pueblo seguís andando por la izquierda podréis encontrar un camino escondido por el que llegaréis a una zona secreta del pueblo. Al principio no encontraréis en ella muchas cosas , pero cuando a la vuelta paséis por este lugar os regalarán una fórmula de alquimia.



Ⓑ Comerciante

En la cabaña de paja vive el hermano de Corazón Valiente. Él os contará que su hermano dispone de fórmulas e ingredientes pero hace ya algún tiempo que desapareció. Si volvéis aqui después de haber salvado al alquimista podréis comprar aquí los ingredientes.



Ⓒ Ojos de Fuego

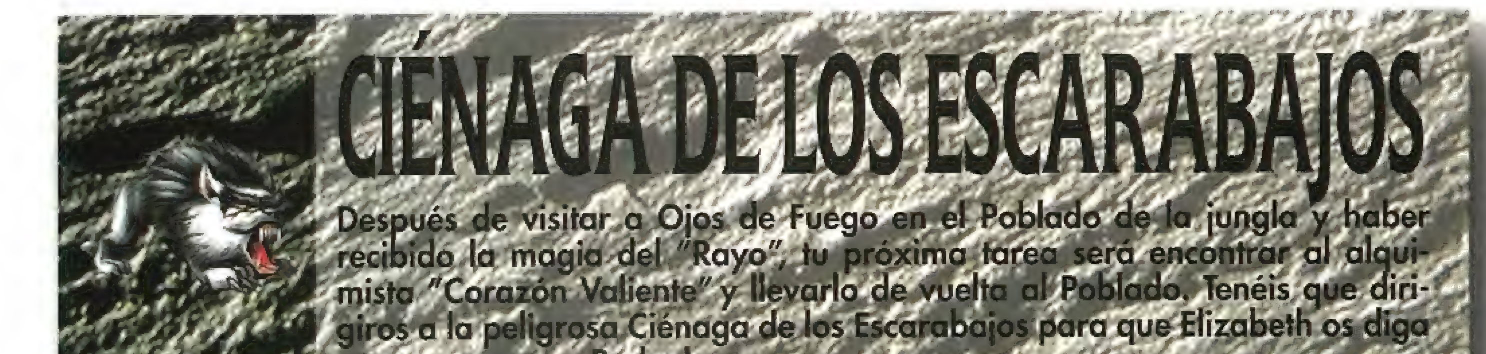
Elizabeth, conocida por los habitantes del pueblo como "Ojos de Fuego", os va a contar que Corazón Valiente ha salido hacia la Ciénaga de los Escarabajos en el este y que vais a tener que traerlo al pueblo. Obtendréis la fórmula "Relámpago".



Después de la conversación dirigiros a la Ciénaga de los Escarabajos.

Con este tipo tendréis que hablar para que Ojos de Fuego salga de la cabaña.



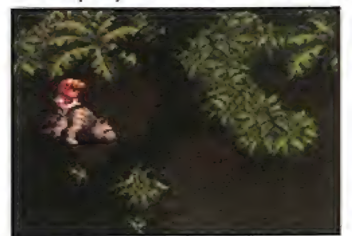


CIÉNAGA DE LOS ESCARABAJOS

Después de visitar a Ojos de Fuego en el Poblado de la jungla y haber recibido la magia del "Rayo", tu próxima tarea será encontrar al alquimista "Corazón Valiente" y llevarlo de vuelta al Poblado. Tenéis que dirigiros a la peligrosa Ciénaga de los Escarabajos para que Elizabeth os diga como regresar a Podunk.

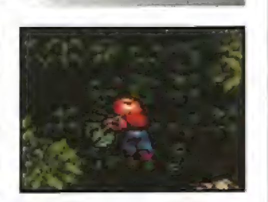
El camino hacia la Ciénaga de los Escarabajos

Al salir del Poblado de la Jungla tendréis que tomar el camino que queda situado al este, que os conducirá directamente a la Ciénaga de los Escarabajos. El camino hasta allí no os será fácil. Por todas partes os acechan las peligrosas "Flores Babosa", que intentarán cogeros con sus tentáculos monstruosos. Esquivadlas a tiempo y atacadlas cuando hayan retirado sus tentáculos.





Ⓐ Barrera de arbustos





Los arbustos que os cierran el camino no los podéis retirar al principio. La Espada Rompehuesos os va a ayudar a esquivar las Flores Babosa, pero no va a tener ninguna eficacia para retirar los arbustos. Después de que hayáis superado la Ciénaga de los Escarabajos y hayáis vencido al enemigo final, obtendréis un hacha, que retirará los arbustos por vosotros.

Ciènaga de los Escarabajos →

A

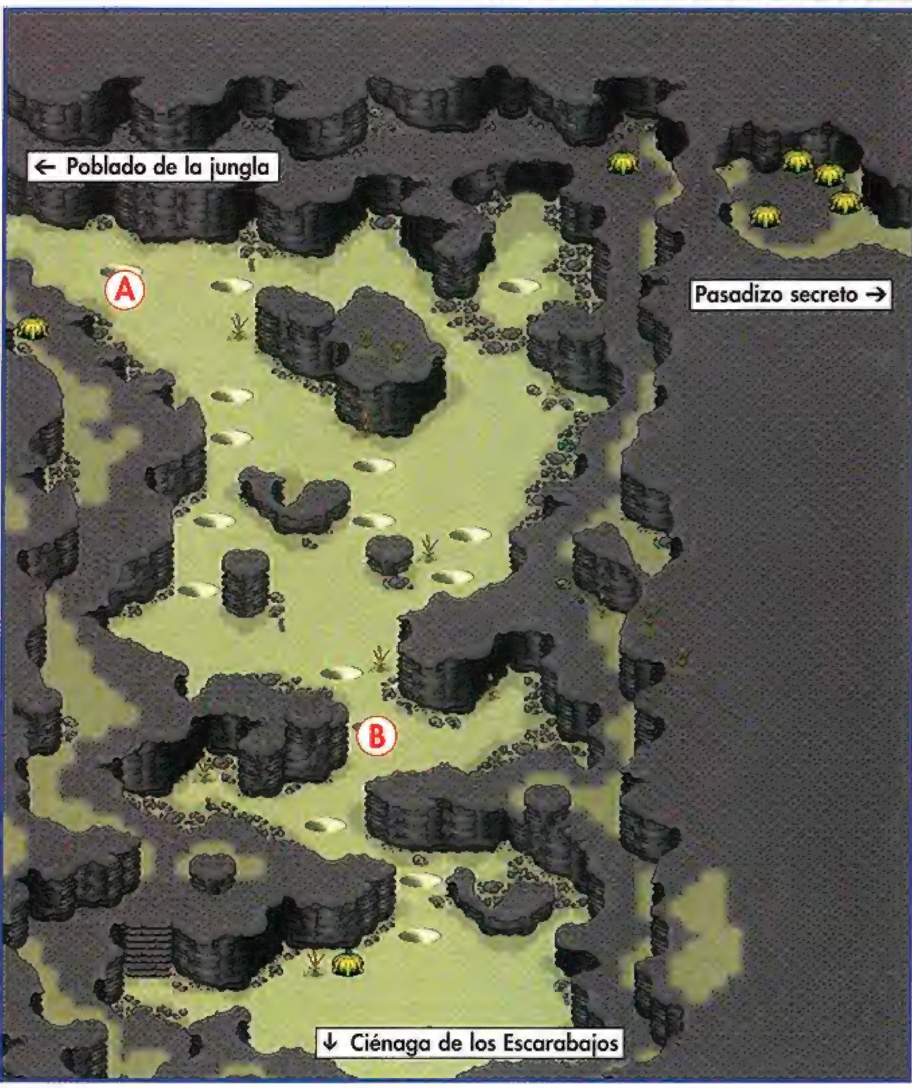
← Puebla en la jungla

Agujeros en la arena

El chico va andando por la Ciénaga de los Escarabajos cuando de pronto se abre el suelo y se lo traga para devolverlo después en un sitio completamente diferente. Los agujeros en la arena os van a impedir la orientación. No os dejéis confundir demasiado y utilizad el plano para saber donde os encontráis.



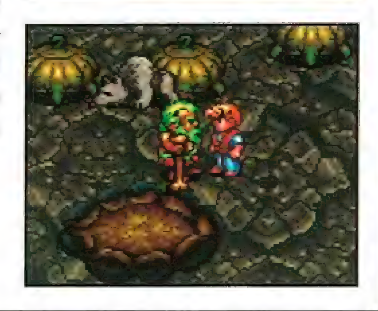




Ⓐ Comerciante

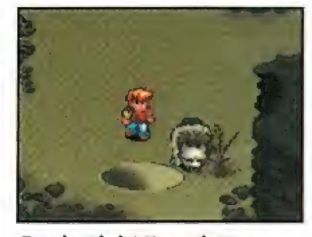
En este lugar os tendréis que dejar tragar a propósito por uno de los agujeros, que os devolverá después delante de una cueva. En esta cueva vive un comerciante amable. Éste se alegrará tanto de tener de nuevo clientela que os querrá regalar los Dientes de Jaguar si le compráis algo.





Ⓑ Timados

Hay dos posibilidades para escapar de los agujeros de arena. Podéis esperar hasta que el agujero de arena desaparezca y lo cruzáis entonces deprisa o utilizáis los dientes de Jaguar para escapar de ellos. Pero tened en cuenta vuestro indicador de energía cuando utilicéis los Dientes, porque su utilización tiene un tiempo limitado.



¡Tened cuidado! No os dejéis tragar.



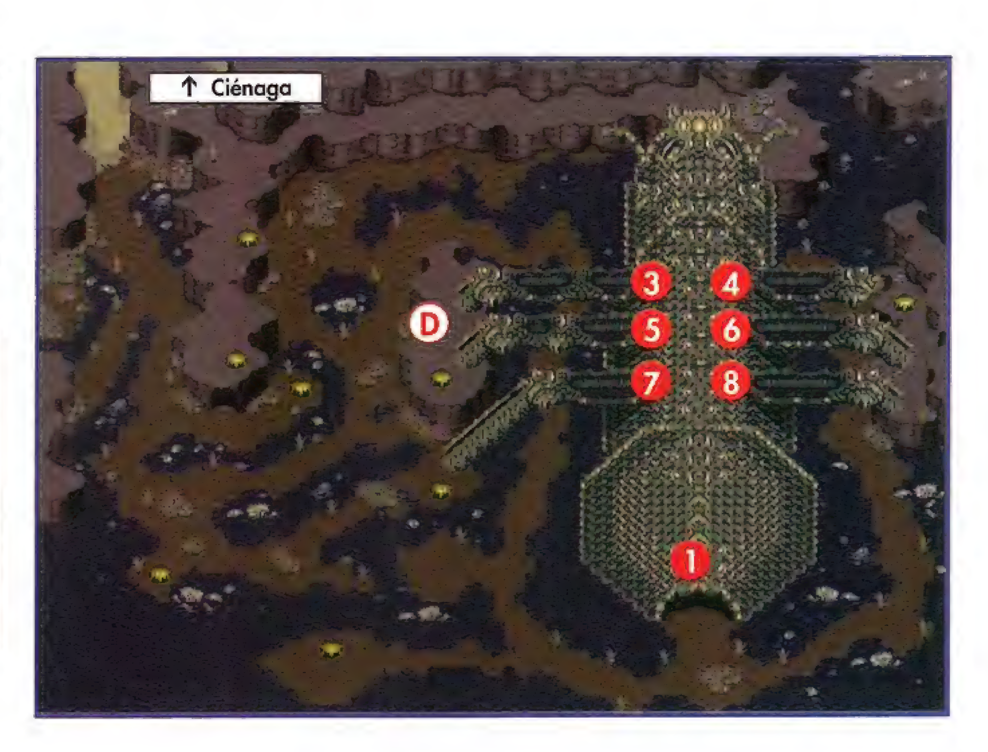
Ha desaparecido el agujero. Ahora tenéis que daros prisa.

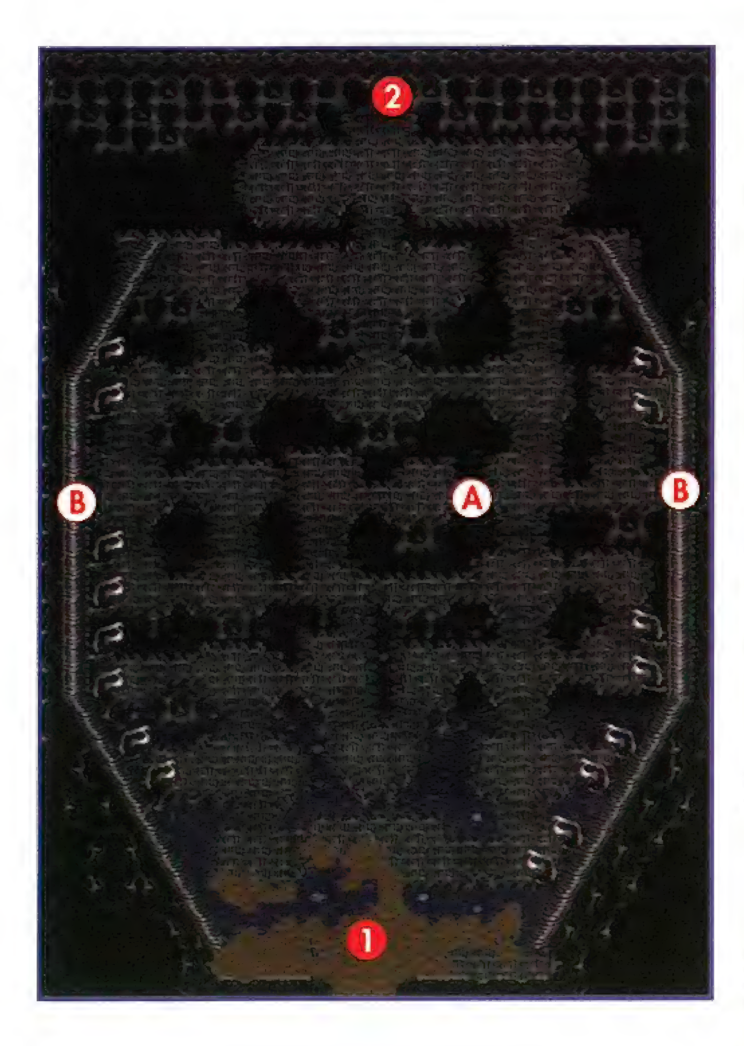
La última etapa

La salvación del alquimista „Corazón Valiente" parece estar cerca ya. Pero la última etapa en la Ciénaga de los Escarabajos requiere de nuevo de todo vuestro saber y mucho valor. Las criaturas que se van a cruzar con vosotros no son precisamente las más amables de Evermore.



Os atacarán cada vez más adversarios.





Ⓐ ¡Vamos! ¡Vamos!

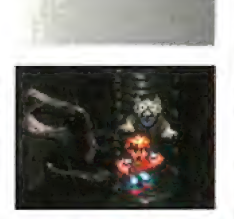
Aquí sin los Dientes de Jaguar no vais a llegar lejos. Los puentes de hueso están ya muy podridos y se están hundiendo. Sed muy rápidos para llegar sanos y salvos.





Ⓑ Otro Intento

Si se han hundido todos los puentes y no habéis logrado cruzar este espacio tendréis que utilizar uno de los toboganes que se encuentran en los laterales izquierdo y derecho para poder empezar de nuevo. Seguro que no vais a lograr superar este espacio en el primer intento. Pero no os desaniméis, mientras más veces juguéis esta parte más fácil os resultará.





Ⓒ ¿Por dónde hay que seguir?

El camino hacia Trax es bastante largo y confuso. Seguid el orden que se describe en el plano para no extraviaros desesperadamente. Intentad ahorrar en este tiempo vuestra energía y vuestros puntos de fuerza para no tener que enfrentaros al adversario final sin fuerzas.

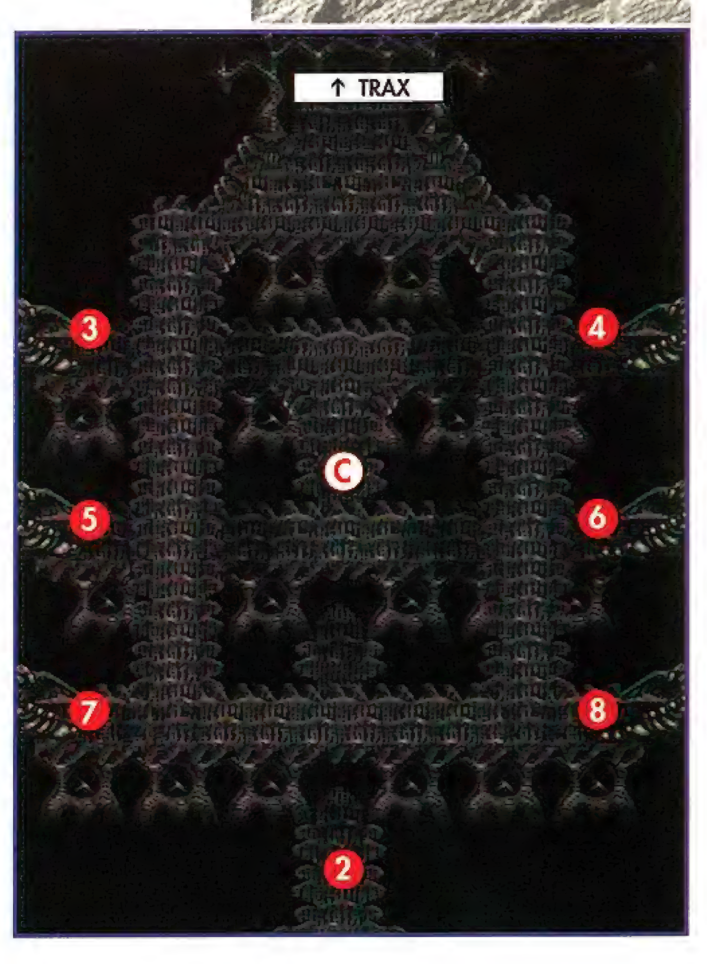


Ⓓ Objetos

Fuera de este espacio podéis haceros todavía con algunos objetos como, por ejemplo, una galleta de perro. Esto es muy importante porque Trax es un adversario con muy mala idea y que os va a ocasionar muchos problemas.

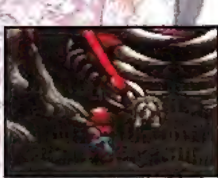


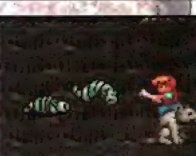
Un pétalo que os va a dar nueva energía.



Trax

El rey de los escarabajos sólo se puede combatir con tacto. Destrozad sus garras sin perder de vista los adversarios. Una vez que hayáis acabado con sus garras, podéis atacar su corazón tan pronto se haya abierto la caja torácica de este escarabajo monstruoso.







Lluvia ácida

Después de la lucha con Trax deberíais quedaros algún tiempo en la Ciénaga de los Escarabajos, porque os encontraréis a un alquimista que os dará la fórmula mágica para la lluvia ácida.



EL VOLCÁN

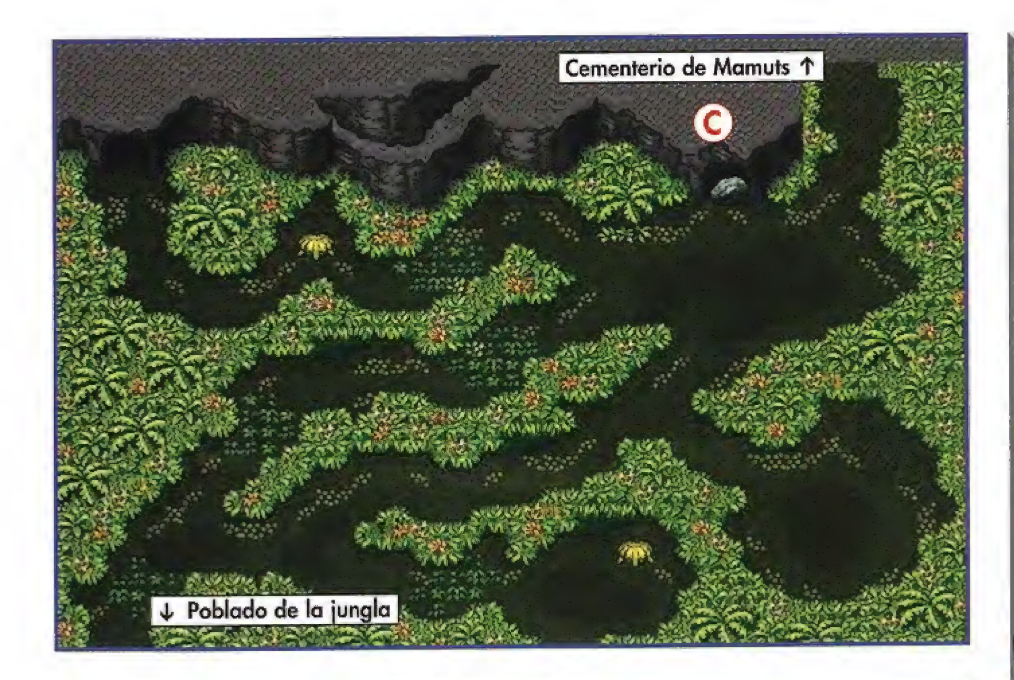
Después de la dura lucha contra Trax os contarán los habitantes del pueblo de la jungla que se temen que va a haber una catástrofe volcánica. La boca burbujeante del volcán parece estar apagándose poco a poco pero sin remedio y va a haber una era glacial. El chico naturalmente dice enseguida estar dispuesto a averiguar este asunto para salvar al pueblo de la jungla.

El camino al Cementerio de Mamuts

Con el hacha que recibisteis tras la lucha con Trax podéis abriros ahora el camino hacia el Cementerio de Mamuts. El joven héroe atravesará caminos tortuosos hasta llegar delante de una cueva cuya entrada resultará estar bloqueada por una enorme roca. En estos momentos el chico no podrá hacer nada en este lugar. A la izquierda de esta cueva encontrará a un comerciante que dispone de nuevos armamentos.







Ⓐ Los Lagartos

Una vez que hayáis entrado en el Cementerio de Mamuts seguro que os recorrerá un escalofrío. Por todos los sitios habrá huesos de los enormes Mamuts del pasado. Pero este sitio es también el reino de los Lagartos. Vencedles a ellos y al Megalagarto para obtener la Lanza y llegar al Volcán.



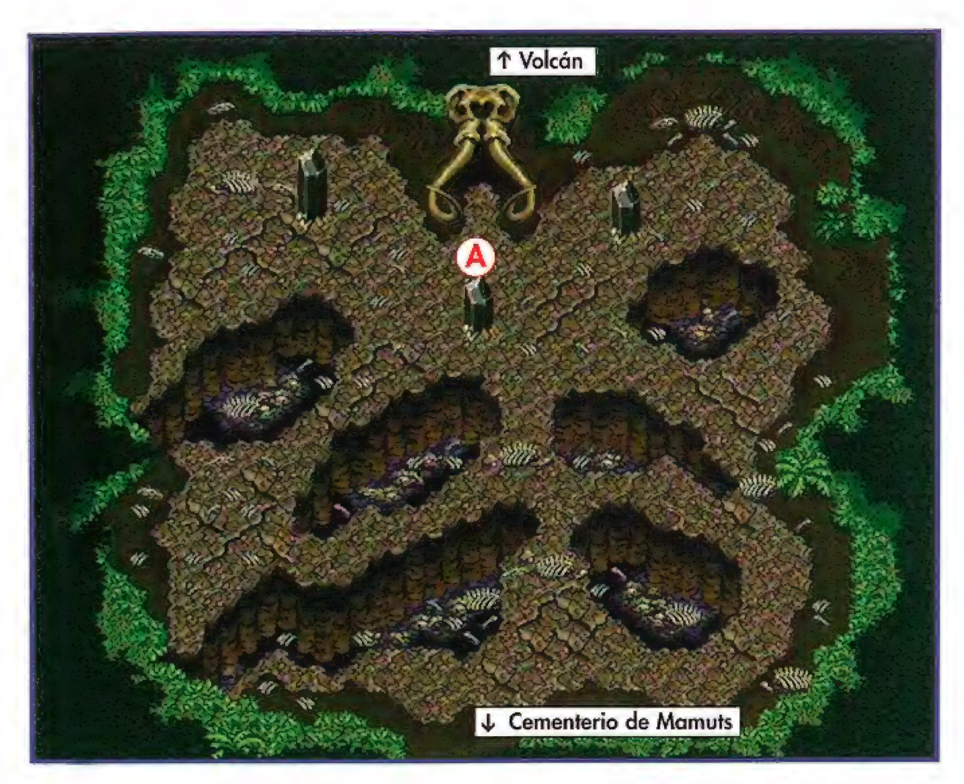
Ⓑ Escalando el Volcán

En el volcán hay plataformas de piedra que cubren fuentes de fuego que os lanzarán hacia arriba cuando las piséis. Si tocáis la plataforma de piedra crucial os transportará de una vez a la cumbre del volcán.





¡Estas fuentes despedirán grandes cantidades de vapor!



EL VOLCÁN

El Cementerio de Mamuts

Después de haberos defendido con éxito contra los Lagartos, aparecerá un alquimista en pantalla. Él os agradecerá lo que habéis hecho y os revelará que merece la pena visitar la cumbre del volcán. El alquimista os agraciará con una de las más importantes fórmulas mágicas: la Curación. Gracias a esta fórmula podréis dotar a vuestro héroe con puntos de fuerza cuando queráis.



El Ermitaño

Cuando hayáis atravesado el enorme cráneo de Mamut, después de que el alquimista lo haya abierto, llegaréis a la zona volcánica. En la cumbre del volcán vive un viejo y sabio ermitaño que os entregará la fórmula de la Levitación. Pero para esta fórmula necesitaréis un ingrediente importante: ¡la Guindilla!





C La Cueva de Lava

Como ya hemos mencionado ahora tenéis que pasar por esa puerta. Pero sólo podréis retirar la roca que hay a la entrada si tenéis la fórmula de la Levitación. Para poder aplicar esta fórmula necesitáis la Guindilla, y ésta a su vez sólo se hallará en el pantano.



B
Pantano →
↓ Cementerio de Mamuts

El Pantano

El Pantano os resultará bochornoso, maloliente y climáticamente muy desagradable. El joven héroe había visto en una ocasión la película de "Conan, el Destructor" en el cine de Podunk. En ella había aprendido como se empuña bien un hacha. Esta experiencia es necesaria si analizamos los peligros del pantano.



Ⓐ Los Tesoros del Pantano



El experimentado turista de pantano sabe que en esta zona de fango y lodo también se pueden encontrar tesoros. Si habéis vencido a todos los molestos adversarios podéis mirar con tranquilidad lo que os ofrece. En los grandes canastos podéis encontrar objetos útiles.





Ⓑ La búsqueda del Pantano

El pantano se las trae. Por todos los sitios nos encontramos con callejones sin salida, que hacen imposible seguir. Utilizad el plano que tenéis en el margen inferior para no perder por completo la orientación y no os demoréis demasiado en este apestoso lugar porque os puede afectar a la salud, sobre todo si aparecen adversarios para devoraros como delicioso desayuno.



A

← Volcán

1

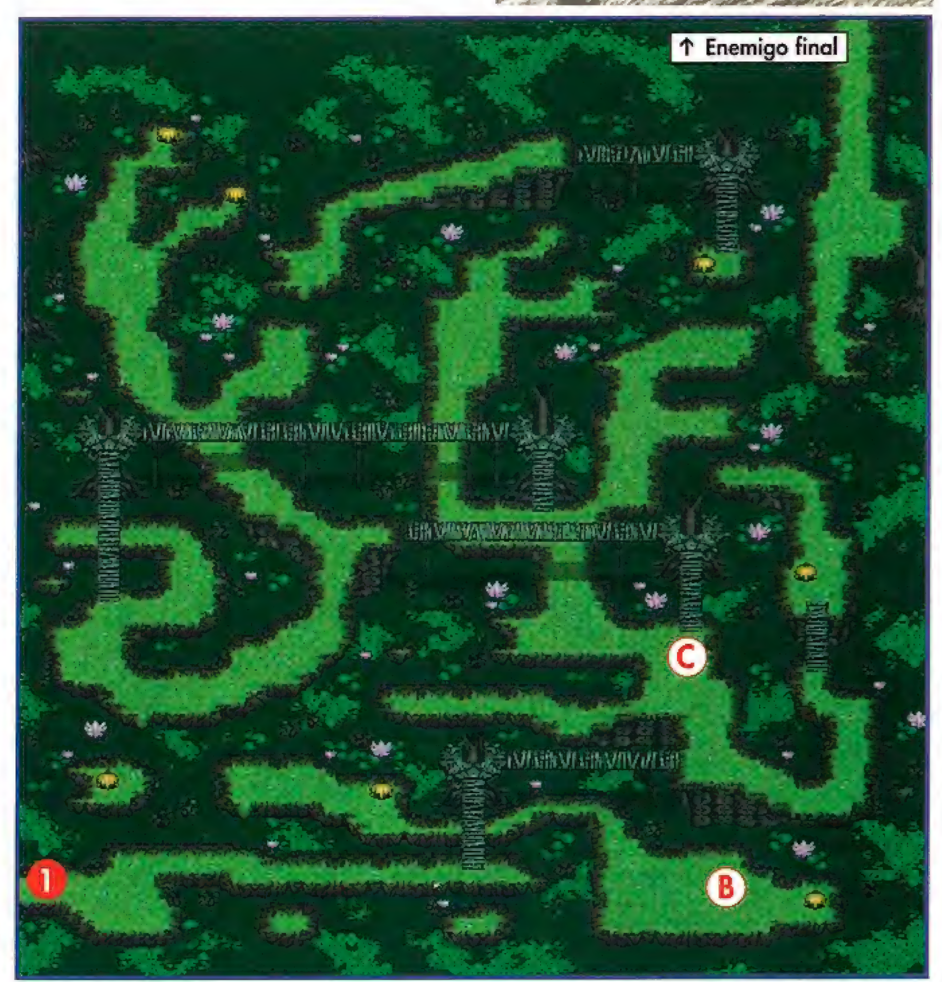


Ⓒ Los adversarios

Seguro que ya habéis notado que los adversarios se hacen más numerosos y sobre todo más fuertes. ¡Hacéis bien subiendo de nivel y juntando suficientes objetos!







Cenagosus

Si habéis aumentado en un grado más la fuerza de vuestra lanza podéis lanzarla desde una distancia segura contra el monstruo. También deberíais utilizar vuestras perlas mágicas para obtener la ayuda de Elizabeth. Los hechizos de ésta no le gustan nada a Cenagosus.







Si habéis vencido al monstruo obtendréis como recompensa nuevas informaciones.

¡Al fin la Guindilla!

Fétido está algo chalado y tiene como animal de compañía al apestante cadáver de un pez. Tanta alegría le da que hayáis vencido que os regala la tan deseada Guindilla para la fórmula de la Levitación.





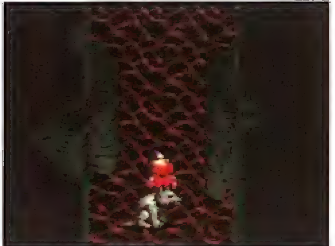
LA MÁQUINA DE LAVA

Habéis vencido al monstruo del pantano y habéis obtenido a cambio la Guindilla que tanto necesitabais del investigador de gases fétidos. Ahora podéis retroceder en vuestro camino hasta que lleguéis de nuevo a la cueva que está bloqueada por una roca y en la que no habéis podido entrar todavía.

La Cueva de Lava - Parte I

Para llegar a la cueva de lava tenéis que aplicar la fórmula de la Levitación. Esta fórmula ha sido desarrollada presuntamente por unos monjes a los que les gusta comer picante. Si habéis retirado la roca, ya puede empezar el siguiente episodio de vuestra aventura. En las cuevas del volcán vais a desear refrescaros muy pronto.





1
2
3
↓ Cementerio de Mamuts

Ⓐ Objetos

La cueva de lava es el sitio ideal para un joven aventurero que no se harta de luchas, de monstruos y de vivencias emocionantes. Precisamente en esta calurosa cueva va a ser importante que guardéis vuestras ganas de aventura hasta el final. Por todas partes puede haber canastos en los que encontraréis objetos útiles. Así que buscad en todas partes e intentad inspeccionar a fondo todos los caminos y desvíos. Sólo el héroe más valiente que se atreva a recorrer los caminos más peligrosos va a equipar a su personaje de forma óptima.





Ⓑ Otra roca

¡No puede ser! De nuevo os bloquea el camino una roca monstruosa. Ojalá no hayáis utilizado mucha frecuencia vuestra magia de la Levitación porque entonces podría ocurrir que ya aquí se os acabe la Guindilla. Entonces tendréis que poneros de nuevo en camino para obtener esta especia picante del investigador de gases fétidos.



¡Las rocas también se pueden empujar!



La Cueva de Lava - Parte I

El calor agotador que surge de las profundidades de la tierra puede hacer que un héroe piense por un momento en envainar su espada e irse de nuevo a casa. Pero ahora os darán que hacer también los Lagartos. Así que haced de tripas corazón y agarrad bien vuestra arma. Para poder llevar al chico de nuevo a Podunk tendréis que mantener, incluso en las situaciones más peligrosas, las ideas muy claras.

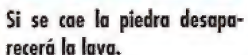




Ⓒ Piedras en el camino

Algunas piedras situadas sobre las plataformas no están tan bien incrustadas en el suelo como pueda parecerlo al verlas. Retiradlas con la ayuda del chico, o incluso del perro, y abriros el camino.



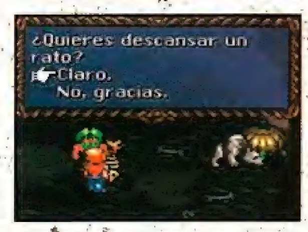


Si se cae la piedra desaparecerá la lava.



Asunto importante

Esto ya lo conocemos. Tenemos una roca en el camino y no nos queda Guindilla en la mochila para poder utilizar la Levitación. Por duro que os parezca tenéis que volver al desagradable pantano. Fétido aún dispone de vainas de Guindilla que os venderá con mucho gusto.





② Sala Secreta

Pasad por la entrada D y moveos una sala hacia la izquierda y dos hacia abajo. En esta sala tendréis que avanzar hacia la derecha contra la pared para llegar a la sala secreta, en la que se encuentra un alquimista que se esconde de los Lagartos. No dispone de ingredientes pero a cambio tiene fórmulas mágicas.



En este recipiente seguro que encontráis un objeto.



Cueva de Lava - Parte II

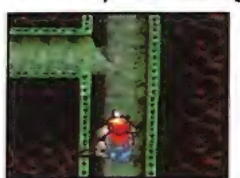
Ya habéis superado con éxito la primera parte. Cuando entréis en la segunda parte de la cueva seguro que os sorprenderéis. Aquí no habrá masas de lava ardientes y burbujeantes, sino un agua helada que fluye a través de un enrevesado sistema de canalización. Tan pronto como el chico entre en estos acueductos será arrastrado por el agua. Como podemos ver esta caída rasante por el tobogán le va a gustar mucho a nuestro héroe.

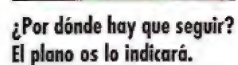




Ⓐ El Tobogán Acuático

Se sabe que pasear por el agua es muy saludable. Así que vamos a adentrarnos en esta diversión acuática. A veces se sube y a veces se baja y de repente vamos a caer a un agujero por el que vamos a salir de nuevo al principio. No es fácil mantener aquí la orientación. Seguid sencillamente el orden que se describe en el plano. Manteneos alejados de los agujeros que hay en el punto 3, porque allí no hay nada de interés y sólo va a hacer que os detengáis innecesariamente.



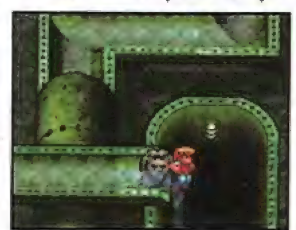


¿Por dónde hay que seguir? El plano os lo indicará.

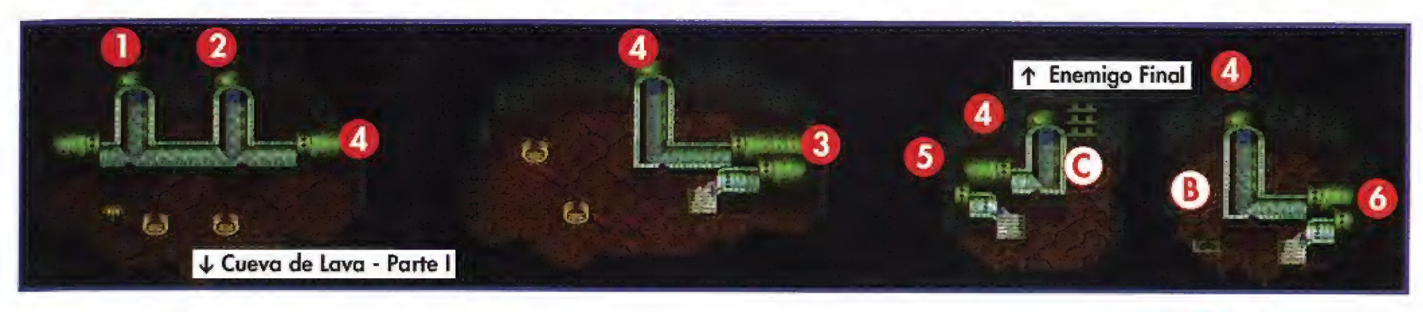


Ⓑ El Botón

En el punto C encontraréis una puerta que de momento aún estará cerrada. Para poder abrir esta puerta, que por cierto os conducirá al adversario final, tendréis que activar un botón en el suelo que está sobre el punto B. Aquí encontraréis un Lagarto amable que os contará algo sobre los malévolos Lagartos y que os ofrecerá la oportunidad de grabar el juego. Retroceded después hacia el camino que os lleva al arco y cuidaros de los peligros que acechan por todas partes en la cueva.



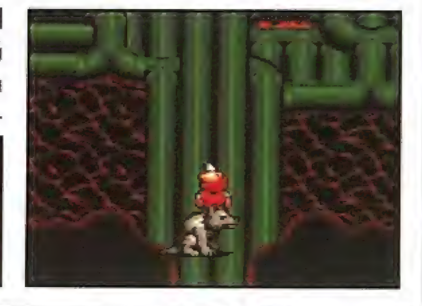




Ⓒ La sombra de Ojos de Fuego

Cuando hayáis activado el botón del suelo para abrir el arco que os llevará hasta el enemigo final, podéis entrar en la sala del adversario final. Allí os encontraréis con la sombra de Ojos de Fuego. Ésta intentará provocar una nueva era glacial.





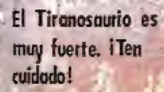


La Máquina de Lava

La Sombra Maligna de Ojos de Fuego explica aquí que con la Máquina de Lava dispone de un instrumento poderoso. Para proteger su máquina diabólica llamará a un subordinado que deberá venceros en la lucha. El enorme Tiranosaurio rodará por la sala en forma de bola y os atacará ferozmente. Cuando se desenrosque, lo podréis atacar con un arma bien cargada. También vuestras fórmulas de ataque tendrán mucho efecto. En un caso extremo también podréis activar vuestras Perlas Invocadoras.







El Tiranosaurio es muy fuerte. ¡Ten cuidado!

Después de la victoria

Si habéis vencido al Tiranosaurio, aparecerá la Sombra de Ojos de Fuego. La máquina de lava explotará y la fuerza de la explosión os catapultará hasta fuera del volcán. Iréis a aterrizar a un cascarón de nuez que flota en el río y a continuación caeréis por una catarata...





NOBILIA

Esta ciudad que está justo detrás del desierto tiene uno de los mercados más grandes de Evermore. Aquí se pueden comprar o cambiar todas las cosas que un héroe valiente necesita. El camino hacia la ciudad es cansado y tiene muchos peligros, pero todo el esfuerzo os va a merecer la pena.

Crustacia

En la ciudad de los ladrones y los piratas la vida no va a ser fácil para un joven de Podunk. Personajes misteriosos viven en esta ciudad y cuentan historias escalofriantes. En un bar el chico obtendrá informaciones interesantes durante la tertulia. En Crustacia existen incluso hoteles y comerciantes que tienen objetos muy útiles en su surtido. Buscadlos para armaros para las siguientes aventuras.

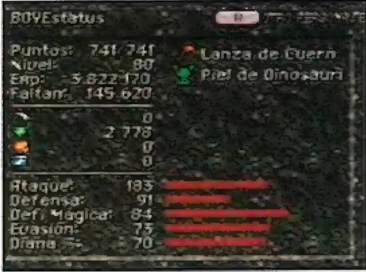




Sala de cambio

En Crustacia ya no podéis pagar con los Colmillos. Es otro país y tiene una divisa diferente. Visitad a los comerciantes porque os ofrecerán un pequeño, pero interesante cambio. Por un número determinado de Colmillos obtendréis brillantes Gemas que son la moneda de cambio en este país. Sería una pena que tuvieseis que abandonar Crustacia sin haber hecho algunas compras.





El Amuleto de Anulación

Por lo visto nos va a hacer falta para sobornar a un determinado barquero. Hasta ahora ningún aventurero ha podido averiguar donde se encuentra ese Amuleto. El chico trastea en la tienda del comerciante y descubre un personaje misterioso. Este hombre quiere venderle al chico el Amuleto. El joven héroe naturalmente se alegra y empieza a sacar su monedero cuando de pronto se queda sin aire. El usurero pide 10.000 Gemas. Si tenéis suficientes Gemas para hacer este negocio obtendréis además un regalo estupendo.





Reencuentro con Fétido

Poco antes de salir hacia el desierto encontramos al lado izquierdo una cueva. Fétido, el investigador de gases malolientes, se ha instalado allí para pasar las vacaciones. Él os contará un poco acerca de la ciudad Nobilia y os dejará una fórmula mágica poderosa: el Puño. Podréis comprarle también ingredientes para las fórmulas mágicas. Esto es muy importante ya que os espera un largo viaje por el desierto.





¿Dónde esta el cazador de gatos?

Seguro que ya lo habéis notado al llegar a Crustacia. Vuestro perro ha desaparecido. En la conversación se comprobará que el perro se ha convertido otra vez y que ha ido a parar a Nobilia, así que vuestro héroe se pondrá de nuevo en camino sin demorarse para encontrar a su perro.



Desierto sin final

¿Creíais que el desierto de Gobi era el no va más? Entonces es porque todavía no habéis sudado en el caluroso desierto de Evermore. Con el calor bochornoso del desierto de Evermore vuestro héroe perderá muchos puntos de fuerza. No olvidéis de darle nuevas energías durante el viaje. ¡También los oasis podrán renovar las fuerzas flaqueantes de vuestro héroe!

Un barco de remos misterioso

Justo detrás del primer oasis os encontraréis con un esqueleto desagradable que está sentado en un viejo y podrido barco de remos. Este esqueleto es el barquero del desierto. Os ofrecerá transportaros a través de este. Pero sólo lo hará si le pagáis con vuestro Amuleto. Si no tenéis el Amuleto tendréis que cruzar el desierto a pie.



El secreto del desierto

Poco antes de llegar a la ciudad Nobilia el chico va a ser atrapado por un remolino de arena. El remolino no parará de dar vueltas y el chico se mareará y empezará a encontrarse mal. Después de infinitas vueltas sobre la arena del desierto el chico desaparecerá bajo tierra y descubrirá un camino subterráneo.





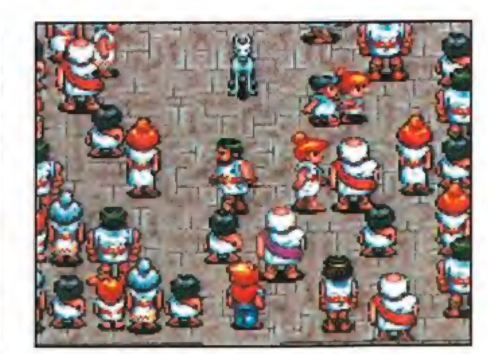


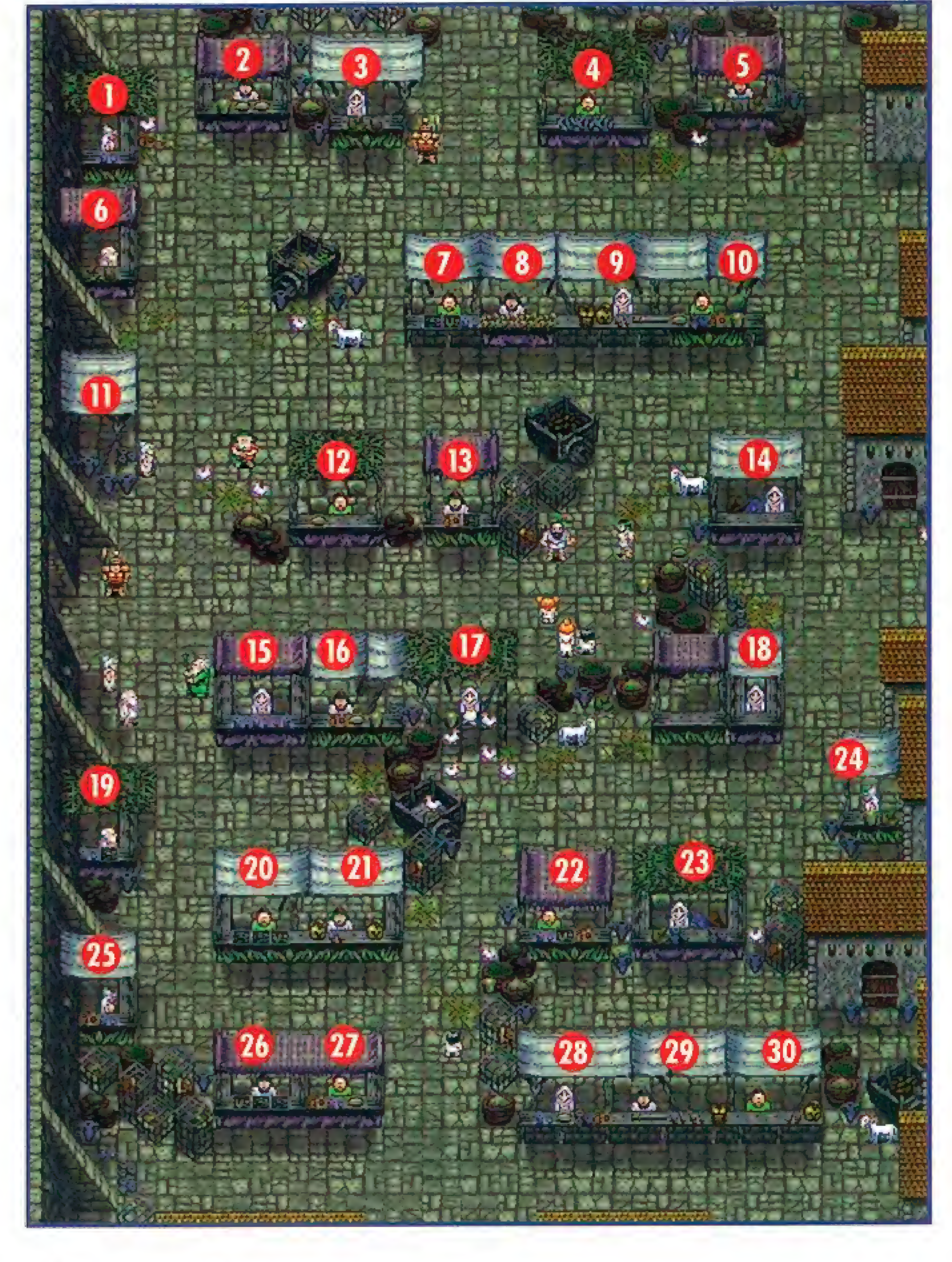
Aquí tenéis que ser fuertes y seguir dando vueltas.

En Nobilia

El chico acaba de hacer un solitario y cansado viaje por el desierto. Por ello se alegra de encontrarse con la vidilla del mercado. Por todas partes se oyen voces agitadas y mercaderes que ofrecen sus productos, también se oyen sonidos de animales.







El Mercado

Un mercado como este nunca lo había visto el chico de Podunk. En cada puesto se descubren cosas nuevas. Cuando se decide a comprar algo, comprueba que en este mercado no se puede pagar con Gemas. Aquí los productos sencillamente se cambian por otros productos. El chico pasará primero por todos los puestos para ver cual es el más económico.

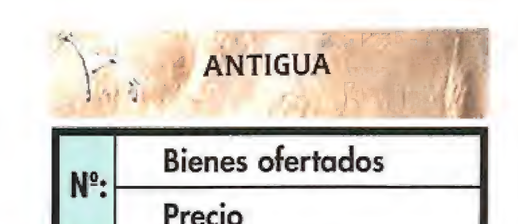




Fórmula mágica

Esta habitación parece bastante vacía a primera vista, pero si la inspeccionáis más de cerca podréis descubrir que detrás de unas cajas apiladas hay un gran luchador. No tendrá muchas cosas nuevas que contaros pero os dará una fórmula mágica. La fórmula de La Masa le dará a vuestro héroe por un corto período de tiempo unas fuerzas de ataque enormes.





Nº:	Bienes ofertados / Precio

Lista de productos

Aquí tenéis la lista de bienes que se ofrecen en el mercado y su precio de cambio.

Nº	Bienes ofertados	Precio
1	1 Cuchara de Plata	2 Sacos de especias
2	1 Saco de especias	4 Bolsas de arroz o 4 ánforas
3	1 Bolsa de arroz	3 Gemas
4	1 Pescado	30 Gemas
5	1 Saco de arroz	6 Gemas
6	1 Saco de especias	20 Gemas
7	1 Chacal Dorado	5 Sacos de especias o 2 gallinas
8	1 Amuleto de Anulación	30 Bolsas de arroz
9	Coraza Pétrea	Escarabajo Gema
10	Abrillantador	Funda de plata y 75 Gemas
11	1 Ánfora	2 bolsas de arroz
12	1 Bolsa de arroz	9 Gemas
13	1 Perla	12 Gemas
14	1 Tapiz	3 Perlas
15	1 Perfume	3 Sacos de especias
16	1 Saco de especias	2 Perlas o 3 ánforas
17	1 Gallina	1 Saco de especias y 2 bolsas de arroz
18	Sala de cambio de monedas	
19	1 Perla	1 Bolsa de arroz y 3 Gemas
20	Corazón de Rubí	1 Cetro Curativo o 1 tapiz 1 Escarabajo Gema y 1 tabla caliza
21	Casco de obsidiana	10 Sacos de especias
22	1 Escarabajo Gema	1 Saco de especias y 2 botellas de perfume
23	1 Tabla caliza	4 Sacos de especias y 2 perlas
24	1 Perla	10 Gemas
25	Disco de Jade	3 Gallinas y 3 perlas
26	Piedra Solar	1 Tabla caliza y 5 bolsas de arroz
27	Cetro Curativo	2 Gallinas, 1 Escarabajo Gema y 12 sacos de especias
28	Prestamista	5 Gemas
29	Funda de plata	1 Piedra Solar o 1 Chacal Dorado y 10 sacos de especias
30	Brazalete de bronce	1 Cuchara de plata y 1 tapiz

El Forzudo

Utilizad aquí la magia de la Levitación. Mini, el bárbaro, va a querer demostrar entonces que es increíblemente fuerte.



Pasadizo secreto

Si movéis vuestro héroe en esta pantalla hacia la derecha podréis encontrar un pasadizo secreto. ¡Inspeccionad todos los pasajes porque podría haber algo oculto en ellos!



¿Quién es el vencedor?

No os dejéis impresionar por el público que da gritos de júbilo y atacad al enemigo por la espalda. Un arma de ataque a distancia se presta estupendamente para el caso.



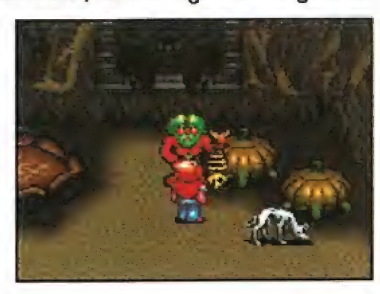


EL TEMPLO DE COLOSIA

Después del duro combate contra el poderoso gladiador en el carro de guerra abandonáis de nuevo Nobilia y cruzáis otra vez el desierto. Antes de pasar por Krozkrubel para llegar a vuestro destino, el Templo de Colosia, deberíais visitar de nuevo a Fétido el investigador del gas del pantano.

Visita a Fétido

Si no poseíais por casualidad el Amuleto de Anulación con el que podíais cruzar el desierto en barco habréis tenido un largo y tortuoso viaje. Pero bueno, da igual lo habéis conseguido y habéis encontrado de nuevo a Fétido, el investigador del gas del pantano. Aquí estáis en un lugar seguro y podéis descansar un poco, además de proveeros con ingredientes. Cuando os hayáis armado deberíais seguir vuestro camino hacia el oeste.



La roca voladora

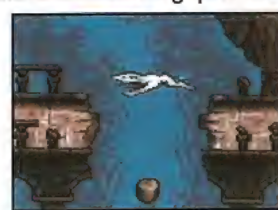
Y otro viejo conocido. En el lugar señalado abajo se encuentra la roca que lanzó Mini por los aires en Nobilia.





El puente destruido

En este lugar ya habéis estado antes. Aquí parece ser imposible seguir. Pero vuestro perro os demostrará lo contrario. El saltará sobre el agujero del puente y sigue andando al otro lado en dirección norte, donde hay una góndola. Con ella también vosotros podréis cruzar a la otra parte.





El camino oculto

Si seguís vuestro camino en dirección oeste encontraréis un lugar en el que parece haber existido antes un puente. Si ya habéis estado en el campamento de Horacio Inundacio podréis pasar ahora utilizando la fórmula de "Revelador".

El campamento de Horacio

Al fin podéis inspeccionar un terreno desconocido. Enseguida os encontraréis un campamento en el desierto. Aquí conoceréis a Horacio Inundacio, un historiador. De uno de sus colaboradores, Madronius, obtendréis la fórmula "Revelador", que os será útil muy serca.





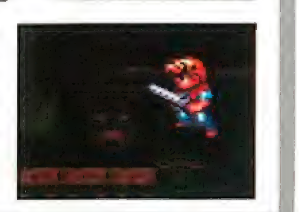


El Templo de Colosia

Después de haber superado el abismo con ayuda del puente mágico ya no vais a tardar mucho en llegar al Templo de Colosia. Dentro del Templo todo está muy oscuro, de forma que apenas podéis distinguir nada. Las ratas corretean por la oscuridad y la luz de las antorchas alumbran amenazantes, como si fueran las almas de muertos que fantasmean por estos lugares.

Ⓐ Una cara de piedra

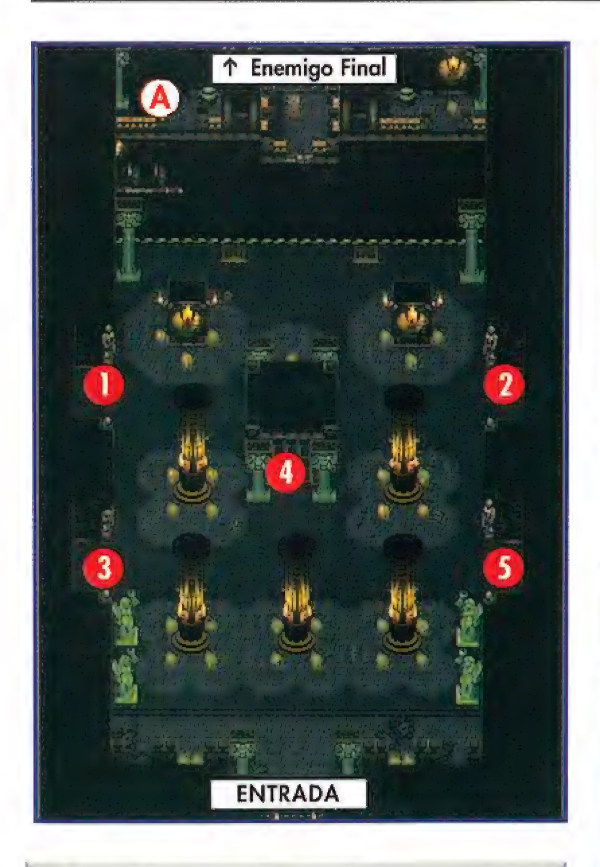
Con ayuda del revelador alcanzaréis el estante del balcón con el botón. Si pisáis ahora la cara de piedra se abrirá en otro lugar una puerta.



Ⓑ Botón del puente

A menudo entraréis en un callejón sin salida. Pero en este caso podéis continuar vuestro camino siempre que hayáis accionado el botón que construye un puente.

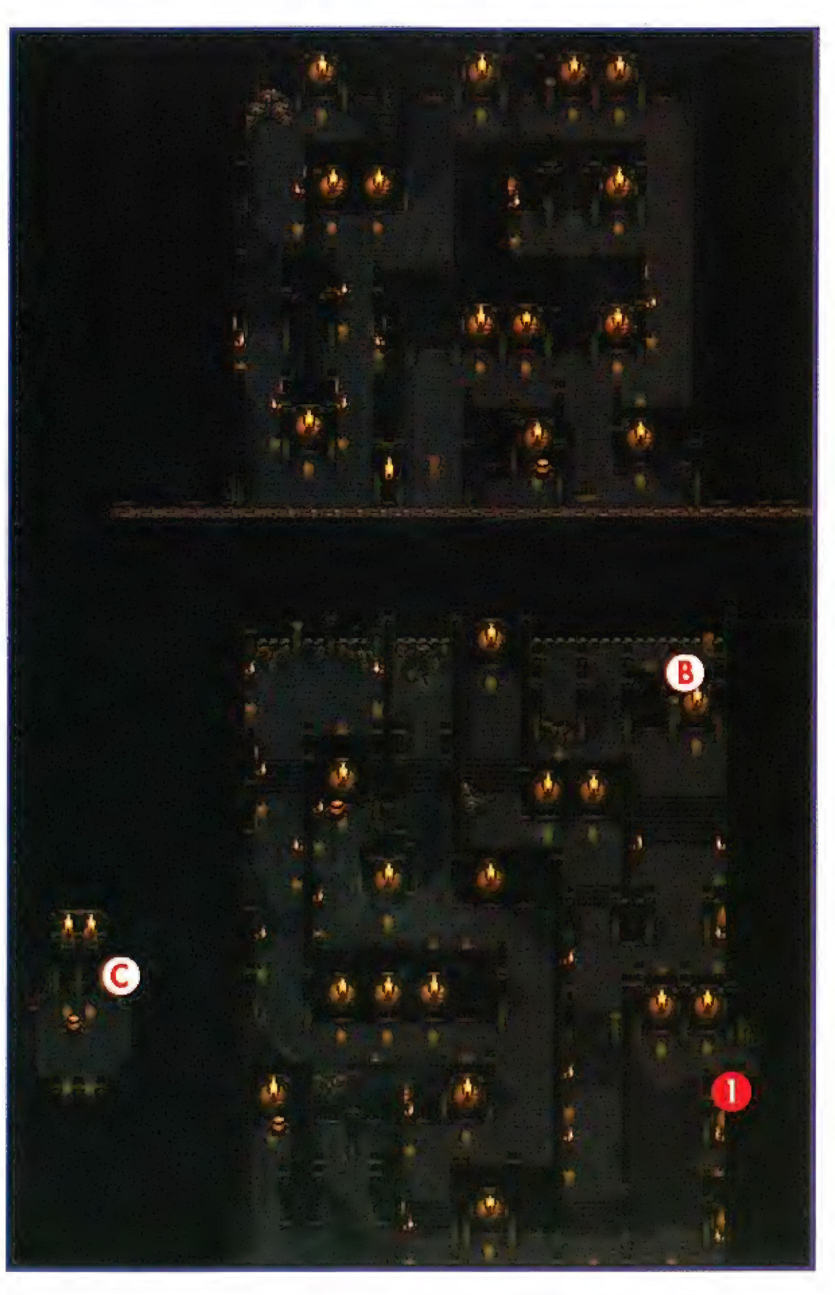


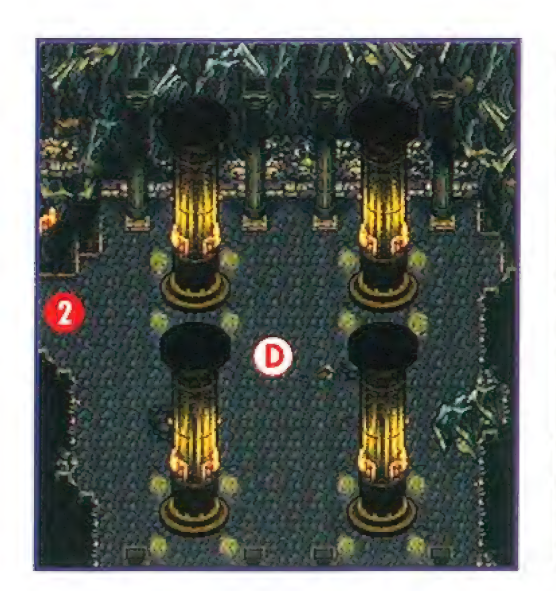


Ⓒ Sala Secreta

Otro ejemplo que demuestra que hay que inspeccionar cada centímetro, es la sala que se encuentra al sudoeste de esta zona del Templo. Mirad con atención en el plano el camino que os conducirá hasta allí.







D Sala Intrigante

Habéis ido a parar a una sala, que parece no ocultar ningún secreto. Pero nada de eso, porque si conseguís vencer al guarda de esta sala aparecerá otra pared de piedra con una cara.





3 Tres Caras

La intriga del Templo de Colosia parece estar en activar todas las paredes de piedras con caras que aparecen o que están de antes. Sólo de esta forma será posible que podáis proseguir vuestro camino.



E Sala Secreta

Otra sala secreta la encontraréis al sudoeste del plano que se refleja abajo. Reconoceréis la entrada por un lugar que se ve más claro en el muro que suele ser oscuro.



F Podrido

Tras haber hecho vuestro camino por la oscuridad del Templo alcanzaréis muy sucios y con manchas de sangre de rata un viejo puente de madera que no inspira mucha confianza. Aun así tenéis que cruzarlo para poder seguir vuestro camino. Así que armaros de valor y cruzad el puente.

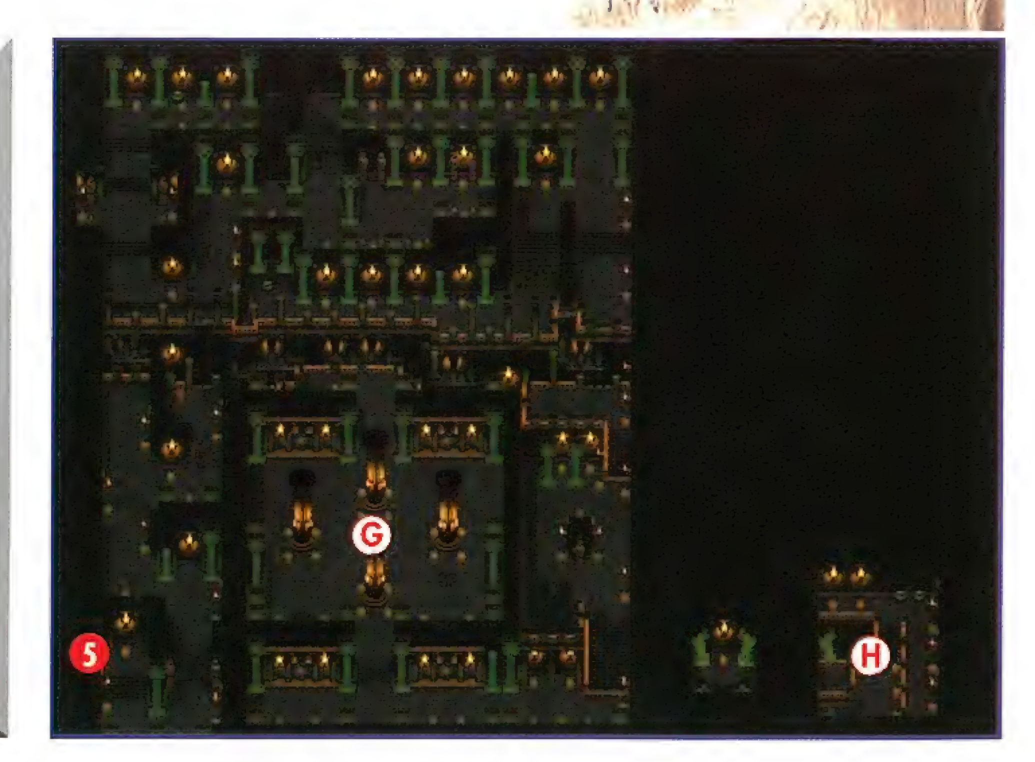




G Un arma nueva

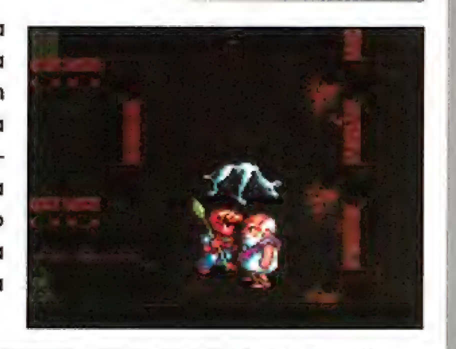
Cuando hayáis vencido al adversario en esta parte del Templo obtendréis un arma nueva, la Lanza de Bronce.





H Sala Secreta

En la parte sudoeste del Templo en la que penetráis por la entrada señalada con el número cinco encontraréis un pasaje secreto que os llevará a una pequeña sala cuadrada. Cuando lleguéis allí os deberíais volver hacia la izquierda. Allí en el muro hay otro pasaje que os conducirá a una sala más grande. Aquí obtendréis otra fórmula.



Tiro de la lanza

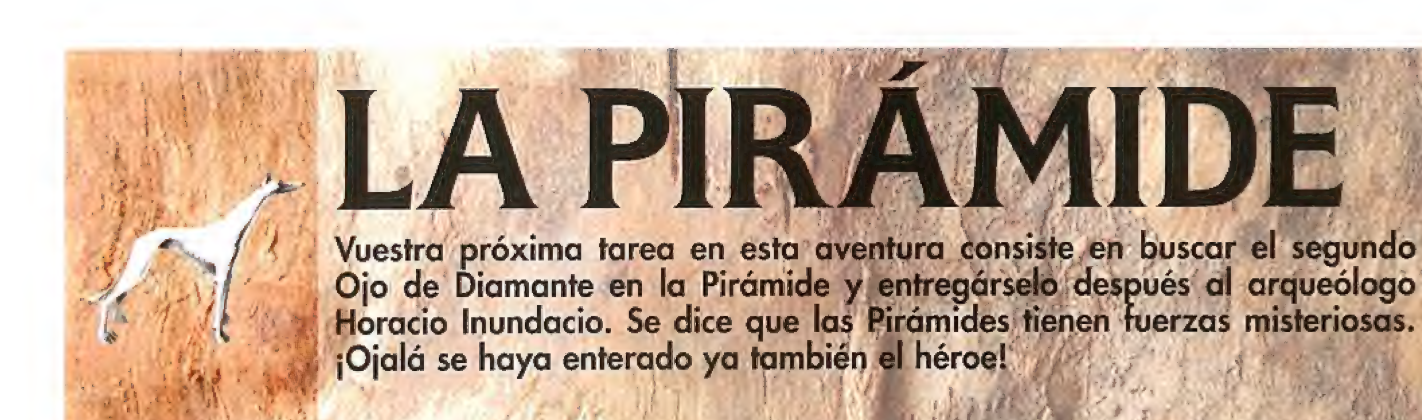
Con la lanza nueva y su tiro acertado podéis activar el botón del pasillo de entrada que os llevará hasta el adversario final.

Duelo con el Megatauro

Después de que hayáis lanzado vuestra lanza sobre el abismo y hayáis accionado así el botón se formará un puente sobre la fosa. Al fin podéis atravesar el abismo y entrar en la sala en la que se encuentra el guardia del Templo de Colosia. El Megatauro, una criatura que parece provenir directamente del infierno, ataca enseguida sin piedad. Seguid siempre en movimiento para escapar a los ataques del monstruo y atacadlo con la magia más potente que tengáis.







LA PIRÁMIDE

Vuestra próxima tarea en esta aventura consiste en buscar el segundo Ojo de Diamante en la Pirámide y entregárselo después al arqueólogo Horacio Inundacio. Se dice que las Pirámides tienen fuerzas misteriosas. ¡Ojalá se haya enterado ya también el héroe!

Ojos de Diamantes y arqueólogos

En el campamento escasamente amueblado os encontráis de nuevo con el arqueólogo Horacio Inundacio: También él ha sido trasladado de Podunk al mundo imaginario de Evermore. El chico escuchará sus historias y recordará con gran añoranza su hogar. Allí le espera un sofá cómodo, una televisión en color y un aparato de vídeo sin estrenar. ¡Ay, qué recuerdos!



Caminos invisibles

Ante un foso como éste, hasta el héroe más listo se va a preocupar. Ni siquiera el perro puede saltar por encima de este abismo. Sería demasiado peligroso. Pero estáis muy bien armados porque hace muy poco os hicisteis con la fórmula del Revelador. Esta magia creará un puente mágico sobre el abismo. Ahora podéis cruzar sin problemas. ¿No os dará vértigo?





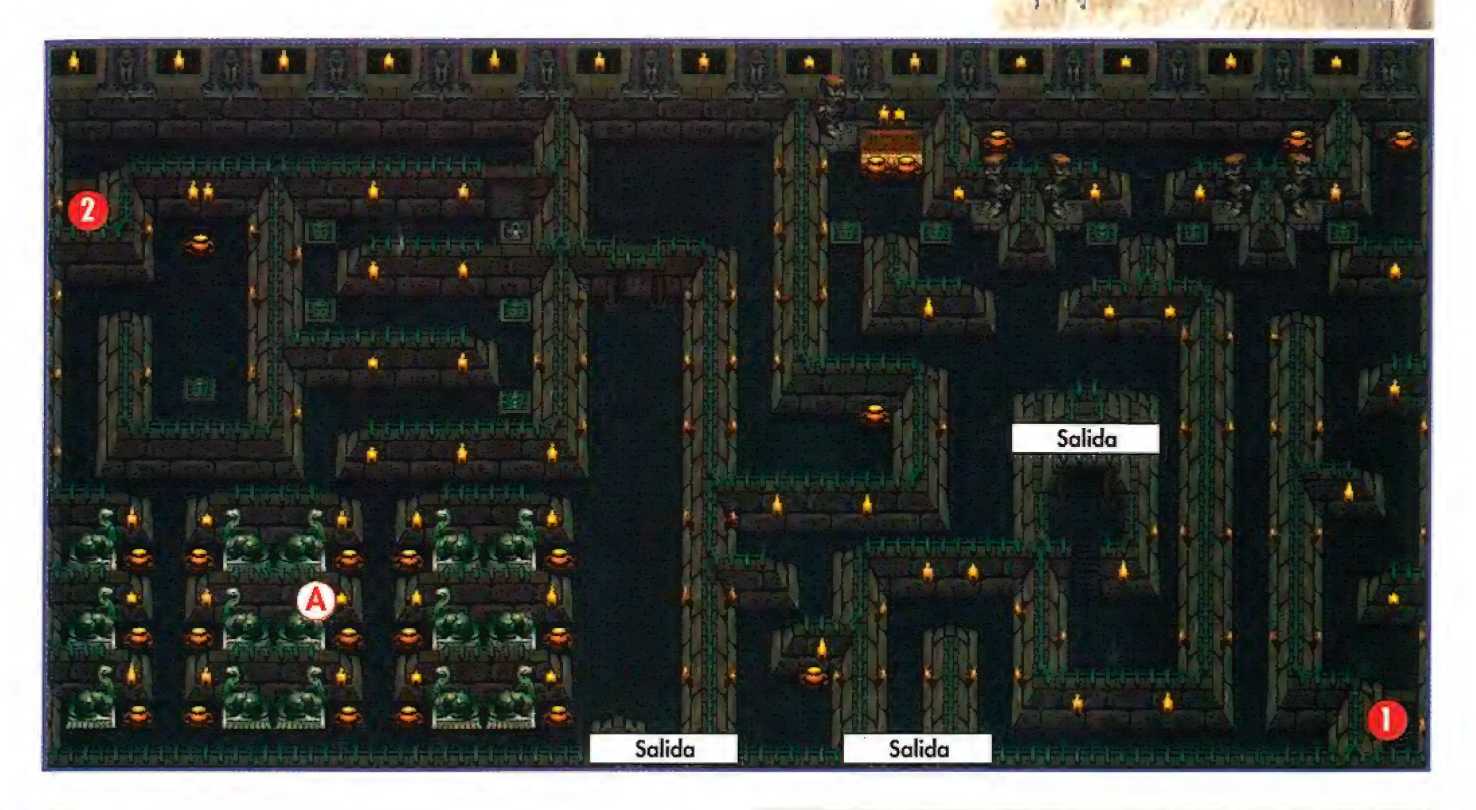
Ahora le toca al perro

Ahora podéis adoptar el papel del perro para llegar a esa Pirámide legendaria. Si estáis en el exterior de este misterioso sepulcro tendréis que situar al perro sobre el botón del suelo para que se abran las entradas de la Pirámide. Pulsad SELECT para jugar otra vez con el chico y poneos en camino para inspeccionar en profundidad el interior del monumento. ¿Sentís ya en vuestra sangre las ganas de aventuras?





Al fin puede demostrar el perro de lo que es capaz.



Los héroes tienen que ser fuertes

El ambiente de esta Pirámide no es precisamente el de un silencioso sepulcro. En todas partes se cruzarán adversarios con vosotros. Estos adversarios se las traen. Ojalá hayáis ido ganando puntos con los adversarios más inofensivos. Mientras más nivel tenga vuestro héroe y más puntos de fuerza tenga, más fácil os resultará superar la situación.

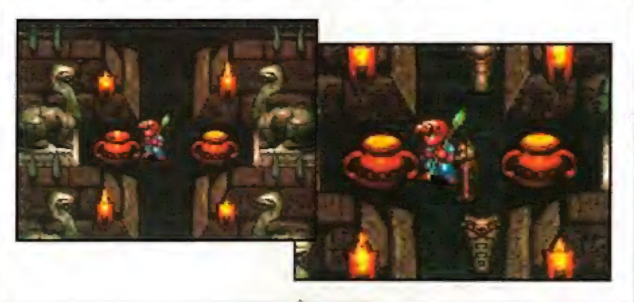


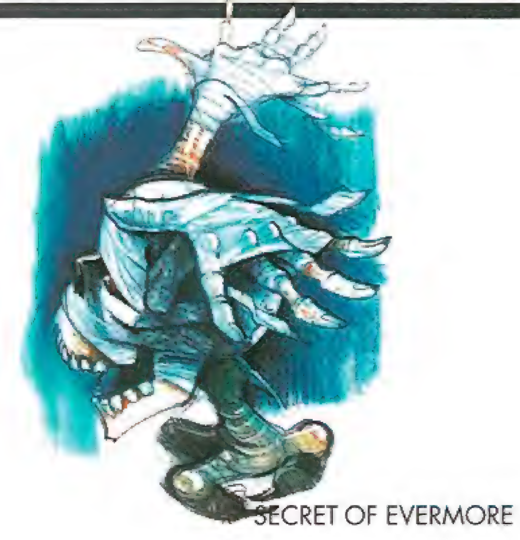




Ⓐ Tesoros en abundancia

Todas las Pirámides guardan tesoros increíbles. Así que no tiene que extrañarnos que existan aquí tantas vasijas. Buscad en todas las vasijas objetos útiles porque los vais a necesitar. Para que no se os escape ningún tesoro podéis utilizar el plano. Con su ayuda podréis comprobar si ya habéis buscado en todos los sitios.

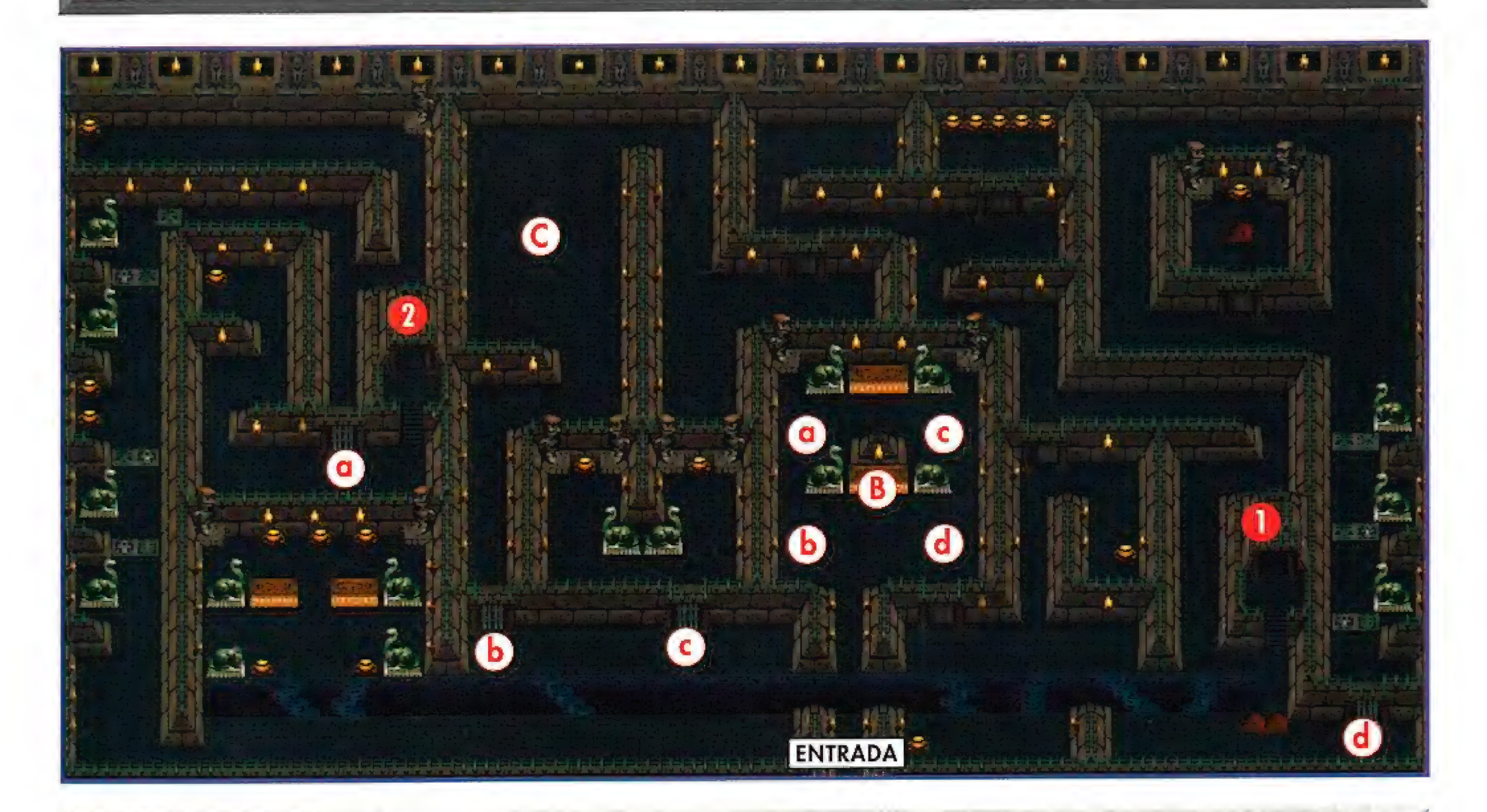




Ⓑ El perro, tu salvador y amigo

En la Pirámide el chico se topará con puertas cerradas. Pero tenemos suerte de que el perro este en una sala que está llena de botones con los que se abrirán las puertas. Pulsad el botón SELECT para adoptar el papel del perro e id con él a uno de los botones. Cuando lo hayáis hecho os podréis volver a reincorporar en el chico.





Ⓒ La lucha por obtener el hacha

El perro ha activado el botón del suelo "b" para abrir la puerta. El chico puede entrar en un pasillo largo en el cual habrá dos personajes esperándolo. Tenéis que ser muy hábiles en esta lucha porque esta vez os enfrentáis a dos adversarios. Atacar y esquivar después los golpes muy rápidamente es la mejor manera de vencer a estos dos adversarios.





Dragones de piedra

¿Qué hacen esculturas de dragones en una Pirámide? Está clarísimo, vigilan los tesoros. Mientras andéis lejos de ellas no corréis peligro. Pero como os acerquéis mucho a las estatuas, cobrarán vida y os atacarán para proteger el tesoro. Sus cabezas gigantes se adelantan y muerden sin piedad. Así que tened cuidado y cargad bien vuestra arma antes de enfrentaros a los guardianes del tesoro.





¿Por dónde hay que seguir?

Esto le puede pasar a cualquiera. Se está luchando contra varios adversarios, se les ha ganado y de repente no se sabe ya ni donde se está, si hemos venido por la derecha o por la izquierda, si hay que tirar para arriba o hacia abajo. Si eso os está ocurriendo no os desesperéis. La fórmula alquimista "Huida" os devolverá en casos como estos a donde estabais.



El camino que lleva al Jefe

Nuestro héroe ha perdido fuerza en la Pirámide. Pero al fin parece haber llegado el momento. En la cumbre de la Pirámide descubre una puerta cerrada. El chico tiene que trabajar ahora con su perro en equipo. Uno se pone en el lateral izquierdo de la puerta y el otro tendrá que ponerse en el lateral derecho. De esta forma entrarán en acción los dos botones a la vez y la puerta se abrirá. Ahora tendréis que respirar hondo y enfrentaros al adversario final.





El Adversario Final

Rimsala, así es como se llama el adversario final, está protegido por seis Cabezas de piedra. Por eso tenéis que dedicarle primero vuestra atención a estas estatuas, antes de enfrentaros con el adversario final. Atacadlas con la magia de ataque más fuerte que tengáis. Atacad siempre sólo a una estatua a la vez. Cuando hayáis derribado cuatro estatuas podréis iniciar el ataque contra Rimsala. El Amuleto rojo es la llave a la victoria. Concentrad vuestros ataques en este punto. Un arma bien cargada o un hechizo de ataque poderoso pueden ser destructivos aquí. La fórmula "Curación" os cargará además con energías nuevas.



SIGUIENTES PASOS

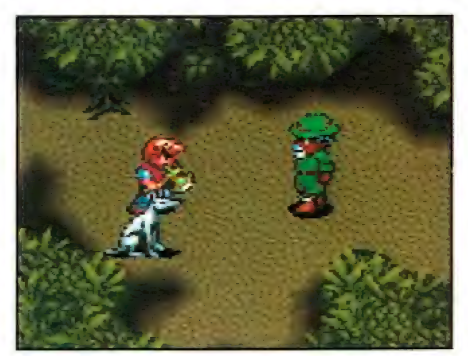


Después de las agotadoras luchas en el Templo de Colosia y en la Pirámide al fin habéis juntado los Ojos de Diamante y podéis dárselos a Horacio Inundacio. Pero antes de pasar al paso siguiente tenéis que ir de nuevo al desierto para llegar después a Nobilia.

¿Dónde está Horacio Inundacio?

Al finalizar la lucha en la Pirámide volvéis al campamento del arqueólogo y Horacio Inundacio ha desaparecido. Una corta conversación con Madronius os permite enteraros de que Horacio ha abandonado el campamento y se ha ido a la orilla oeste del río. Poneos rápidamente en camino para buscar al arqueólogo y entregarle los Ojos de Diamante.





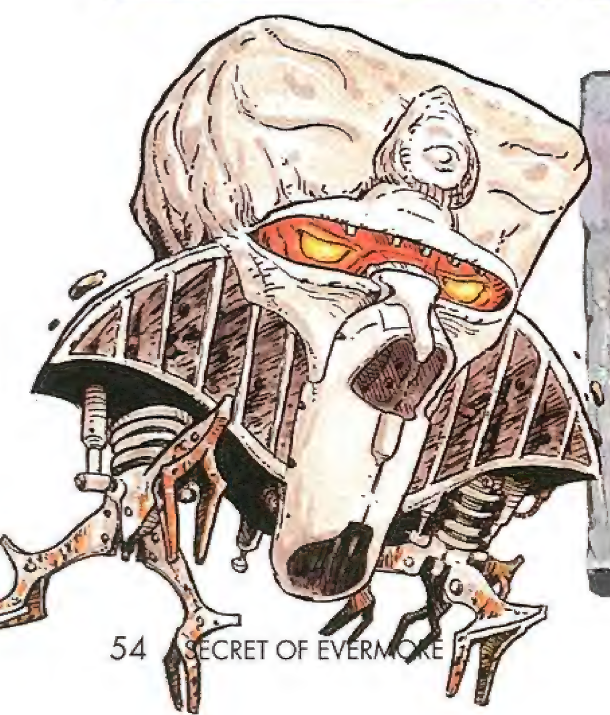


Fórmula mágica

A la derecha del ascensor hay una cueva oculta que podéis abrir con vuestra nueva hacha. Allí vive un viejo alquimista, que os entregará la fórmula mágica "Absorción".



Al dar un golpe con el hacha, la barrera desaparecerá.



Estatua Maligna

El chico se va a topar con la Sombra Maligna del arqueólogo, que quiere dominar el mundo con los Ojos de Diamante. Cuando el Horacio maligno coloca los Ojos en la Estatua, ésta se despierta y os atacará. Defendeos con el hacha de ataque.



El salto al vacío

Madronius aparece después de vuestra lucha con la Estatua del Perro Sagrado y os cuenta que una explosión al norte del campamento ha puesto al descubierto un túnel. Horacio cree que allí hay un camino hacia Podunk. Ahora tenéis que devolver al perro y al chico al campamento del arqueólogo. Cerca de la Pirámide podréis entrar en el cauce del río que se ha secado con la explosión, tendréis que seguir siempre en dirección norte. Cuando lleguéis a las cataratas lanzaos con valor al vacío. Después de una larga caída caeréis con dureza en la oscura y húmeda cueva de las cataratas.

Enemigo final

START

Vuestro medio de transporte

Octopus

El pulpo gigante sacará sus dolorosos tentáculos del suelo y tendréis que alcanzarlos con un golpe fuerte del arma más poderosa que tengáis. Intentad robarle muchos puntos de fuerza con cada ataque que emprendáis contra ella.



GÓTICA

Después de haber vencido al adversario en la cueva de las cataratas, un hombre con un cubo os sacará de la cueva. El pozo por el que os ha sacado era antes la fuente para los habitantes de Torre de Marfil. Vuestra aventura de Evermore os llevará en esta época además a Ebony.

Criaturas deformes y carrera de cerdos

Cuando hayáis paseado por el mercado de Torre de Marfil y hayáis hecho compras, conseguiréis una entrada para la actuación de criaturas deformes. El propietario de esta actuación os presentará un cerdo-caniche. Aterrorizados comprobaréis que esta criatura es vuestro perro disfrazado. El perro se escapará completamente confundido de la actuación.

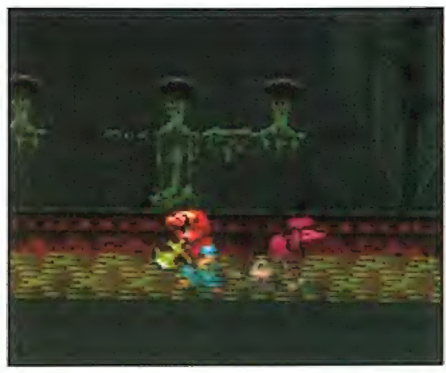


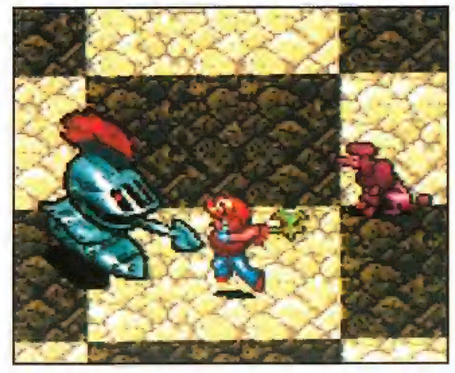


Torre de Marfil



El perro ha participado sin querer en la carrera de cerdos. Corrió con tanto pánico que adelantó a todos los cerdos y ganó la carrera. Como premio os invitarán al palacio. Cuando ya estáis sentados en la mesa resulta que el perro se ha perdido en el palacio y anda confundido por bóvedas subterráneas. Cuando al fin encuentra la salida salta de alegría sobre la mesa bien y abundantemente preparada. Este hecho será castigado por la reina con pasar la noche en el calabozo. Pero el chico encuentra un camino por la canalización y vuelve al palacio. La reina le habla al héroe de una fortaleza que se llama Ebony y que está amenazando su reino. El chico dice estar dispuesto para ir a Ebony y abrir el puente levadizo para iniciar un ataque. Al este de la tabla de ajedrez hay un túnel que lleva a la ciudad enemiga. Pero para abrir el túnel tendréis que vencer antes al rey del Tablero de Ajedrez.







Ebony

El bosque os ha cansado bastante. Pero al fin estáis en Ebony. En esta sombría fortaleza os recibirá enseguida un hombre amable que os llevará ante la soberana de Ebony. Camelia Azul os explicará que ella también procede de Podunk y que en Torre de Marfil os habéis encontrado con su Sombra Maligna. Ella os pedirá que venzáis a la reina malvada de Torre de Marfil. Pero antes deberíais visitar al Inventor que también vive en Ebony y que posee un hacha poderosa que os va a entregar. Él quiere ayudaros, y os aconseja que vayáis en busca de su hermano Chatarrero, en la parte norte de Ebony. Éste os podrá devolver a Torre de Marfil. Cuando hayáis encontrado la torre de Chatarrero y lleguéis arriba, os atacará un dragón terrorífico. No os dejéis sorprender por él y esquivadlo a tiempo. Cuando lo hayáis vencido aparecerá Chatarrero que os dirá que el ataque del dragón ha sido una broma.







De vuelta en Torre de Marfil

El dragón de Chatarrero os trasladará directamente a la torre de Ebony. Una vez en el palacio llegaréis a una sala en la que se había celebrado el teatro de títeres. En esta sala os gritará la reina desde la baranda y ordenará que los títeres os ataquen. En esta lucha tenéis que estar pendiente del Titiritero porque de lo contrario los muñecos lo irán cargando con puntos de fuerza. Usad la búsqueda de diana para que el perro se encargue de los muñecos y vosotros os podáis dedicar con toda tranquilidad al Titiritero. Si habéis ganado la lucha, la reina de Torre de Marfil abdicará del trono de forma nada real. ¡El rey despertará de su hipnosis y os entregará 10.000 Monedas de Oro! Pero no podéis celebrar mucho tiempo vuestra victoria porque poco después de que el rey os entregue las monedas, el palacio comenzará a derrumbarse.



De nuevo en Ebony

El Inventor ha construido un planeador que os va a regalar. Él podría construir una máquina que os lanzara al cielo. Pero necesita dos piezas de lo que había sido la máquina de lava para construirla. Necesita el Indicador de Presión y la Rueda. Usad el planeador para conseguir estas piezas. Cuando las hayáis encontrado, el Inventor construirá un cohete que os llevará a Omnitopia.



OMNITOPIA



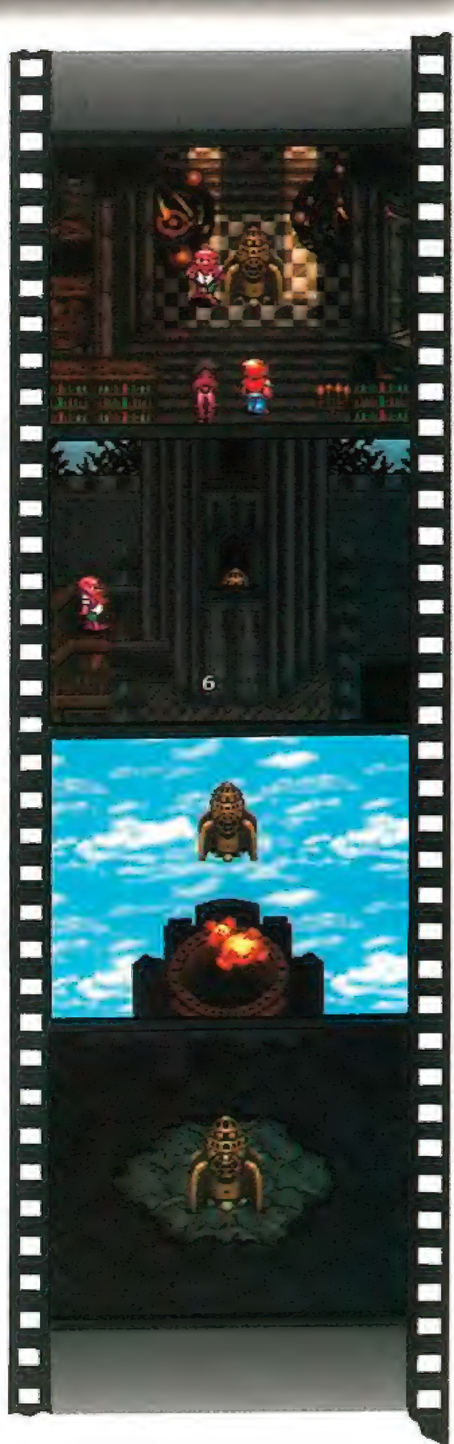
El Inventor ya os lo había anunciado. Si le traíais las piezas que le faltaban os lanzaría directamente al cielo. Después de un vuelo algo inquieto aterrizaréis en Omnitopia. El mundo del futuro y del horror dirigido por máquinas...

Perro Robot

Después de este aterrizaje movidito el chico se va a sorprender mucho. Otra vez se ha convertido su perro, esta vez parece un tostador con cuatro patas. El chico desde la pista de aterrizaje se orientará hacia el norte y encontrará una columna de luz en la que se introducirá. La columna de luz resulta ser un sistema teletransportador y trasladará al chico a otra sala donde tendrá que luchar contra un Raptor para obtener la Lanza Láser.







La superficie de Omnitopia



Después de la lucha en Omnitopia contra el Raptor, el chico entrará en la siguiente columna de luz. Arriba a la derecha podéis ver la columna de luz. Ésta os llevará a la superficie de Omnitopia. El perro podrá estar fuera de los pasajes y sobrevolar este terreno. Pasad con el por la esclusa que esta arriba a la derecha después que la columna de luz os haya dejado en la superficie. Ahora tendréis que ir a A4.

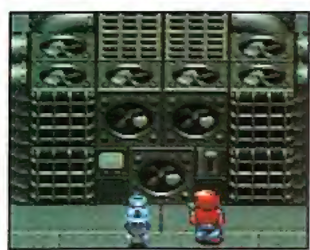




Centro de control de la Calefacción

Si habéis pasado de A1 a C2 os tendréis que dejar caer allí por el pozo para llegar a la sala de control de la calefacción. Pulsad el botón de forma que las piezas de la calefacción se apaguen. Id ahora a B2 y dejaros caer también aquí por el pozo. Aquí os encontraréis con algunos robots de la limpieza que se toman su trabajo demasiado en serio. Uno de los robots os revelará un código de color que más tarde vais a necesitar.





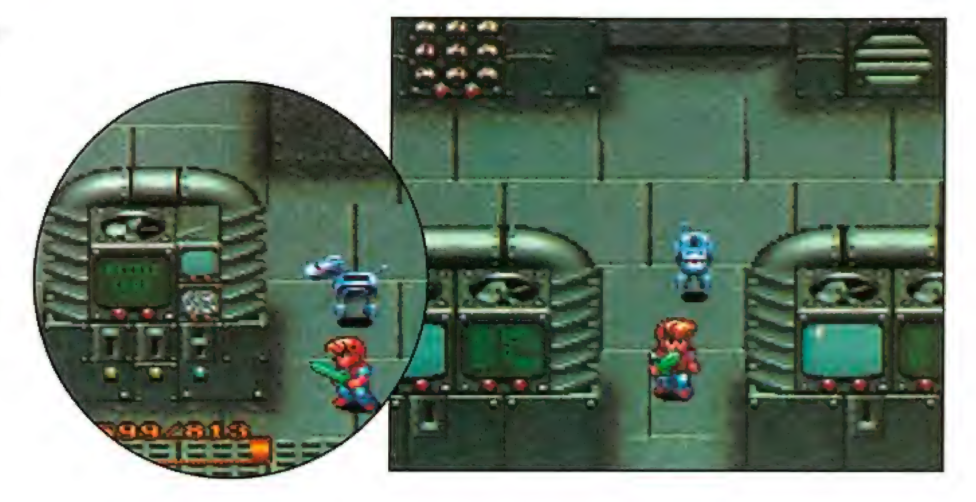
El vuelo hacia Evermore

Poco antes de el vuelo hacia Evermore, el Profesor Ruffleberg os dará la fórmula para crear Perlas Invocadoras. Con el planeador iréis al Tablero de Ajedrez. No os detengáis demasiado tiempo y conseguid la unidad de energía con la que podréis llegar a dónde está Sebastrón. Volved después con el planeador a Omnitopia.



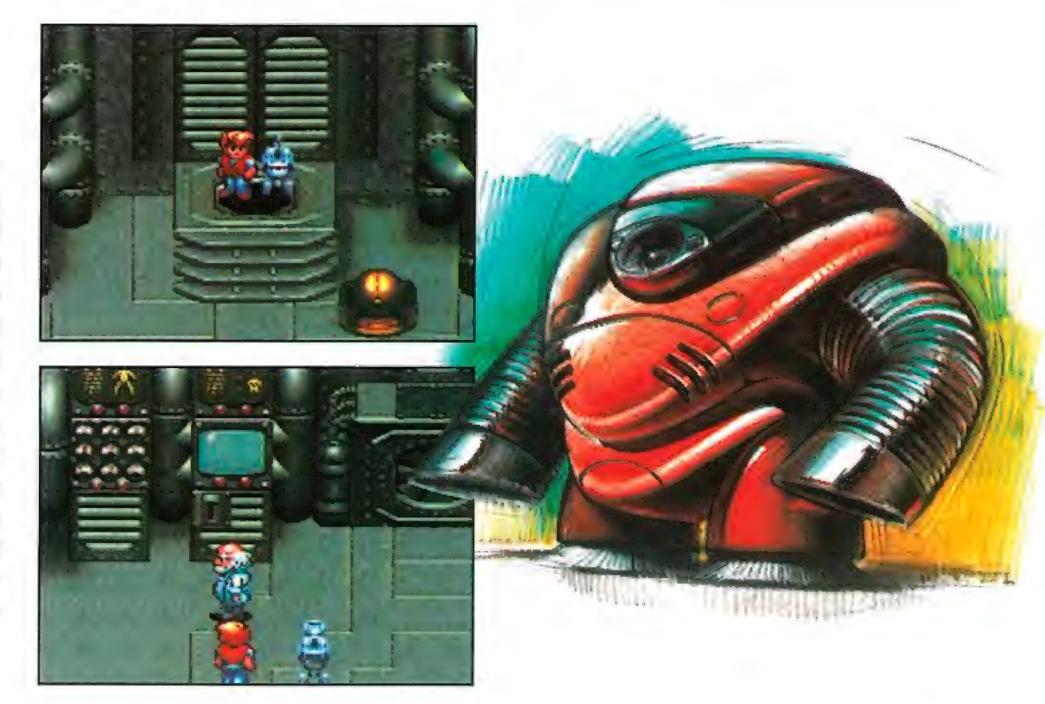
El código de color

Id ahora a D3. Allí estará la sala de control central. Allí veréis tres terminales. En un contador de alta potencia tendréis que introducir el código de color que habéis obtenido del robot de limpieza en B2. El código desconectará el seguro de alarma y el camino hacia A4 estará libre de obstáculos. Pero en ningún caso podréis encender la luz del invernadero. ¡Si lo hacéis no podréis proseguir!



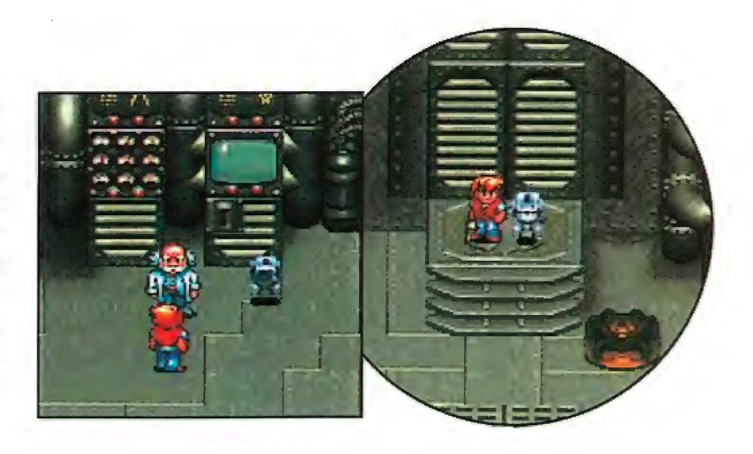
El Profesor Ruffleberg

Id ahora de D3 a C4, desde allí a B4 y finalmente a A4. En A4 os encontraréis con Sidney Ruffleberg que os saludará cariñosamente. Todo este tiempo ha estado observando vuestra aventura en sus monitores. Él os hablará de su antiguo ayudante, Sebastrón: el robot se había cansado de ser su sirviente y desarrolló su vida propia. Había sido él quien había saboteado el experimento del Profesor y había desterrado a los habitantes de Podunk a Evermore. Para vencer a Sebastrón y así poder volver a Podunk, el chico tendrá que volver con el planeador a Evermore y encontrar en Tablero de Ajedrez el Núcleo de Energía.



De nuevo en Omnitopia

Cuando hayáis encontrado la Núcleo de Energía en el Tablero de Ajedrez volveréis con el planeador a Omnitopia. Aterrizaréis enseguida en A4, donde se encuentra el Profesor Ruffleberg. Allí os relatará que el maligno Sebastrón se encuentra en un lugar del centro de Omnitopia y que sólo lo podréis alcanzar con el Núcleo de Energía. Tenéis que ir al lugar donde habéis aparcado el cohete del Inventor y allí activaréis el teletransportador. Resumiendo: tenéis que volver a A1. Antes sólo podréis escoger algunas fórmulas mágicas del Profesor Ruffleberg y grabar vuestra actual posición en el juego.





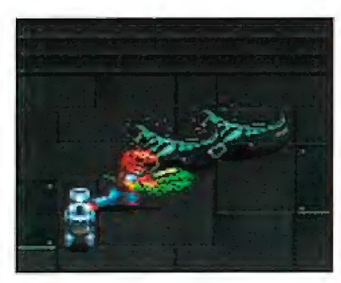
El camino hacia Sebastrón



Volved ahora a A1 y dejaros caer en el pozo para llegar a la sala. Si os dirigís hacia la izquierda encontraréis un ordenador muy grande que sólo podréis encender si disponéis del Núcleo de Energía. De aquí seréis trasladados a Z1 y allí podréis pasar por la trampilla, tras la que se encontrará el último adversario final de vuestra aventura.

La última lucha

Para que puedan destruir los Ventiladores tendréis que empujar las pequeñas bombas hasta los adversarios con la punta de vuestra espada y esperar a continuación a que exploten. Después os encontraréis con adversarios que ya conocéis de antes.







El final

¡Realmente lo habéis conseguido! Todos los adversarios han sido vencidos y el profesor Sidney Ruffleberg podrá mandar al joven y valiente héroe, al perro y a todos los demás a su casa. El chico sólo desea que Sebastrón no invente más maldades tras haber sido vencido y que no de más que hacer…



EQUIPAMIENTO

En las páginas siguientes podréis ver todas las armaduras, cascos, armas, etc... que puede llevar vuestro héroe y qué poderes y cualidades tiene cada uno. Después de leer estas páginas, sabréis todo lo necesario para elegir armaduras y armas adecuadas a cada situación.

LISTA DE ARMADURAS

Las armaduras, cascos, muñequeras y collares protegerán al héroe y a su perro de los ataques enemigos.

ARMADURAS

OBJETO	PODER DE DEFENSA	CUALIDADES
Coraza de Hierba	2	Protege con sus eco-poderes.
Malla Caparazón	4	Protege de mordiscos.
Piel de Dinosaurio	7	De ahí viene el dicho: "Tiene piel de dinosaurio".
Armadura de Bronce	12	Protección especialmente duradera.
Coraza Pétrea	19	Pesa, pero es fuerte como granito.
Capa de Centurión	28	Suena a ropa ligera, pero es una magnífica protección.
Malla de Plata	40	Labrada por orfebres de tiempos antiguos.
Coraza Dorada	55	Oro parece... y lo es.
Armadura Brillante	73	Despertará la envidia de vuestros adversarios.
Malla Real	94	Digna de reyes.
Coraza de Titanio	124	Del metal más ligero y resistente.
Coraza Virtual	169	La coraza del futuro.

BRAZALETES Y GUANTES

OBJETO	PODER DE DEFENSA	CUALIDADES
Brazalete de Vid	1	Lástima que no crezcan uvas.
Muñequera Mamut	2	Hecha de la piel de este animal prehistorico.
Muñequera Pincho	5	Con ella se puede ir tranquilamente por los bajos fondos de Evermore.
Brazalete Víbora	10	Ni el mordisco de una serpiente os dolerá.
Guante de Bronce	17	La tercera pieza del equipo de bronce.
Guante de Ra	26	El Dios del Sol moriría de envidia si os viera con él.
Pulsera Férrea	37	No daréis el brazo a torcer.
Anillo Mágico	50	Un hechizo le da su fuerza.
Garra de Dragón	65	Lo perdió un dragón durante la manicura.
Ciberguante	82	Diseñado especialmente para la era cibernética.
Anillo Protector	101	Diseñado especialmente para la era cibernética.
Guante Virtual	122	Más real que la realidad del mismo nombre.

CASCOS

OBJETO	PODER DE DEFENSA	CUALIDADES
Gorra de Hierba	2	No es un tejido cualquiera.
Gorra Caparazón	3	Ireis mejor protegidos que una tortuga.
Casco Jurásico	6	¡Ya les hubiera gustado tener uno así en "Parque Jurasico"!
Casco de Bronce	11	Combinado con la armadura de bronce, es la protección ideal.
Casco de Obsidiana	18	De piedra negra y lustrosa.
Casco de Centurión	27	Los romanos ya sabían que un buen casco protege del dolor de cabeza.
Corona del Titán	39	No es pura decoración.
Casco del Dragón	54	Resistente a los ataques de reptiles asquerosos.
Casco Templario	72	Tendrás tanto éxito como los caballeros de esta orden.
Casco Relámpago	93	Protege de las peores tormentas.
Eureka	117	Protege y da buenas ideas.

COLLARES

OBJETO	PODER DE DEFENSA	CUALIDADES
Collar de Piel	5	Ahuyenta pulgas y otros bichos.
Collar de Pinchos	24	Mejor no intentar cogerlo.
Collar Templario	68	Heredado de sus antepasados, los perros templarios.
Cibercollar	115	También el perro tiene que adaptarse a los tiempos post-modernos.

LISTA DE ARMAS

Sin ellas no podríais sobrevivir en vuestro viaje por los peligrosos parajes de Evermore.

ESPADAS

Arma	Poder de ataque	Descripción
Rompehuesos	10	Aunque los mosquitos no tengan huesos, les dará pánico este arma.
Espada Gladiadora	20	Los romanos sabían lo que se hacían.
Espada Sagrada	30	Ha sido llevada por grandes héroes.
Espada Nuclear	50	Destruye los átomos de los que está formado vuestro enemigo.



HACHAS

Arma	Poder de ataque	Descripción
Garra Arácnida	15	Una garra del terrible cangrejo-araña.
Hacha de Bronce	25	Destruye incluso la roca más dura.
Hacha del Caballero	35	Forjada para un caballero de la antigüedad.
Hacha Atómica	50	No deja monstruo con cabeza.



LANZAS

Arma	Poder de ataque	Descripción
Lanza de Cuerno	20	Un arma ligera y fuerte.
Lanza de Bronce	30	Tan antigua como los Juegos Olímpicos.
Lanza	40	Excelente para la lucha cuerpo a cuerpo.
Lanza Láser	50	Digna de Luke Skywalker.



BAZOOKA

Arma	Poder de ataque	Descripción
Balas Trueno	200	Causan estruendo y destrozos.
Balas Atómicas	350	Las más poderosas en el mundo actual.
Ciberbalas	800	Y las más poderosas en el futuro.

ENEMIGOS



Evermore es un mundo creado por la imaginación y los monstruos que os esperan allí parecen salidos de vuestras pesadillas más terribles. ¡Preparáos para luchar contra las criaturas del mal!

Estatua

Puntos:	0
Ataque:	0
Defensa:	0
Diana (%):	0
Evasión (%):	0

Los soldados de piedra del Dios Rimsala, cuidador de la Pirámide.

Mosquito

Puntos:	1
Ataque:	2
Defensa:	0
Diana (%):	60
Evasión (%):	30

Insecto sediento de sangre.

Flor Babosa

Puntos:	18
Ataque:	9
Defensa:	28
Diana (%):	40
Evasión (%):	0

Intenta manosearos con sus hojas pegajosas.

Rata

Puntos:	20
Ataque:	35
Defensa:	120
Diana (%):	250
Evasión (%):	0

Repelente y veloz roedor.

Gusano

Puntos:	30
Ataque:	12
Defensa:	12
Diana (%):	60
Evasión (%):	10

Criatura surgida de la lava.

Flor Carnívora

Puntos:	30
Ataque:	17
Defensa:	48
Diana (%):	60
Evasión (%):	0

Algo más peligrosa si consigue cogeros.

Esquelecaracol

Puntos:	30
Ataque:	14
Defensa:	56
Diana (%):	50
Evasión (%):	10

Más rápido que sus parientes y bastante más peligroso.

Viuda Negra

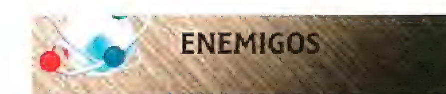
Puntos:	40
Ataque:	14
Defensa:	48
Diana (%):	30
Evasión (%):	0

Como si no lo supierais: veloz, peluda y peligrosa.

Sapopótamo

Puntos:	40
Ataque:	18
Defensa:	60
Diana (%):	50
Evasión (%):	15

Salta como una pelota.



Luz Errante Blanca

Puntos:	40
Ataque:	13
Defensa:	40
Diana (%):	35
Evasión (%):	8

Intentan desorientarte en el pantano.

Luz Errante Roja

Puntos:	40
Ataque:	41
Defensa:	160
Diana (%):	35
Evasión (%):	8

Se mueve sigilosa entre muros de piedra.

Calavera Mortal

Puntos:	40
Ataque:	28
Defensa:	80
Diana (%):	60
Evasión (%):	0

Los restos de un esqueleto con muy mala uva.

Raptor I

Puntos:	40
Ataque:	11
Defensa:	32
Diana (%):	100
Evasión (%):	15

El primero de esta desagradable familia que ya iréis conociendo.

Raptor II

Puntos:	50
Ataque:	27
Defensa:	48
Diana (%):	75
Evasión (%):	10

Este tampoco es herbívoro.

Calavera Negra

Puntos:	50
Ataque:	18
Defensa:	32
Diana (%):	50
Evasión (%):	15

Calavera hecha de víboras entrelazadas.

Arbustos voladores

Puntos:	60
Ataque:	23
Defensa:	80
Diana (%):	20
Evasión (%):	10

Se interpondrán en vuestro camino en el desierto.

Monje Loco

Puntos:	60
Ataque:	28
Defensa:	80
Diana (%):	50
Evasión (%):	15

Ermitaño pasado de rosca que os atacará con su palo.

Gelatina Verde

Puntos:	70
Ataque:	31
Defensa:	120
Diana (%):	45
Evasión (%):	15

Bola de gelatina venenosa.

Gelatina Azul

Puntos:	70
Ataque:	42
Defensa:	120
Diana (%):	55
Evasión (%):	15

Gelatina de cianuro.

Viuda del Desierto

Puntos:	74
Ataque:	33
Defensa:	48
Diana (%):	30
Evasión (%):	15

Araña peluda y carnívora.

Calavera Voladora

Puntos:	90
Ataque:	47
Defensa:	80
Diana (%):	60
Evasión (%):	10

Otra calavera que ha vuelto del infierno.

Erizo

Puntos:	90
Ataque:	53
Defensa:	180
Diana (%):	60
Evasión (%):	10

Lleva yelmo y corre como un condenado.

Gato Momia

Puntos:	99
Ataque:	41
Defensa:	240
Diana (%):	40
Evasión (%):	0

Cetros que cobran vida en la gran Pirámide.

Sátiro

Puntos:	100
Ataque:	50
Defensa:	160
Diana (%):	25
Evasión (%):	7

Tiene cuernos y persigue a chicos y perros.

Estatua de Cobra

Puntos:	100
Ataque:	86
Defensa:	1.200
Diana (%):	100
Evasión (%):	0

Una piedra con vida propia. Su cabeza sale disparada.

Perro Sombra

Puntos:	120
Ataque:	61
Defensa:	160
Diana (%):	60
Evasión (%):	30

La Sombra Maligna de vuestro perro en el Mundo Prehistórico.

Oglin

Puntos:	120
Ataque:	47
Defensa:	88
Diana (%):	60
Evasión (%):	10

Criatura salida de las profundidades de la tierra.

Lagartos

Puntos:	125
Ataque:	25
Defensa:	80
Diana (%):	60
Evasión (%):	15

Reptiles que son manipulados por fuerzas oscuras.

Larva Roja

Puntos:	150
Ataque:	88
Defensa:	12
Diana (%):	50
Evasión (%):	15

Devorador de insectos y otras cosas, muy agresiva.

Hijo de Set

Puntos:	160
Ataque:	36
Defensa:	80
Diana (%):	50
Evasión (%):	10

Hijo de un Dios y una serpiente.

Carcoma

Puntos:	160
Ataque:	47
Defensa:	160
Diana (%):	30
Evasión (%):	0

No se limita a devorar madera.

Hijo de Anur

Puntos:	200
Ataque:	41
Defensa:	120
Diana (%):	50
Evasión (%):	10

Otro semiDiós de la Pirámide dispuesto a defenderla hasta el fin.

Forzudo

Puntos:	200
Ataque:	53
Defensa:	40
Diana (%):	50
Evasión (%):	10

Uno de los matones de Crustacia.

Minitentáculo

Puntos:	200
Ataque:	32
Defensa:	160
Diana (%):	10
Evasión (%):	0

Tentáculos de seres enterrados bajo la superficie de Omnitopia.

Bomba

Puntos:	200
Ataque:	0
Defensa:	800
Diana (%):	100
Evasión (%):	0

También los encontraréis en Omnitopia. Cuidado, hacen ¡Boom!

Gargón

Puntos:	300
Ataque:	55
Defensa:	160
Diana (%):	50
Evasión (%):	15

Reptil agresivo que vive en los bosques.

Draguillo

Puntos:	300
Ataque:	88
Defensa:	160
Diana (%):	50
Evasión (%):	15

De nombre más inofensivo, pero igual de peligroso que el Gargón.

Nucleogoblin

Puntos:	300
Ataque:	117
Defensa:	200
Diana (%):	0
Evasión (%):	0

Conejos que sufrieron una mutación por radiaciones.

Raptor III

Puntos:	300
Ataque:	81
Defensa:	48
Diana (%):	75
Evasión (%):	25

Tan desagradables como sus primos de los otros mundos.

Minitauro

Puntos:	500
Ataque:	56
Defensa:	76
Diana (%):	60
Evasión (%):	5

Pequeña bestia cornuda y con mala uva.

Roboguarda

Puntos:	500
Ataque:	125
Defensa:	320
Diana (%):	60
Evasión (%):	14

Los primeros enemigos a los que os tendréis que enfrentar durante la aventura.

Robochacha

Puntos:	600
Ataque:	85
Defensa:	160
Diana (%):	25
Evasión (%):	7

Demasiado concentrados en hacer la limpieza para ser un verdadero peligro.

Ventilador Flotante

Puntos:	700
Ataque:	101
Defensa:	300
Diana (%):	50
Evasión (%):	15

Ventiladores pasados de rosca con intenciones asesinas.

Viuda Mortal

Puntos:	6000
Ataque:	325
Defensa:	400
Diana (%):	100
Evasión (%):	0

Su nombre lo dice todo.

Perro Sombra II

Puntos:	10000
Ataque:	175
Defensa:	240
Diana (%):	80
Evasión (%):	40

Otro doble maligno de vuestro perro.

ENEMIGOS FINALES



En estas páginas veréis cuáles son los terribles enemigos finales a los que os tendréis que enfrentar. Sus poderes son mayores que los de los otros monstruos, así que os será muy útil tener algo de información de espionaje sobre sus malignas intenciones.

Trax



El gran escarabajo de la ciénaga. Atacad primero las patas, luego el corazón.

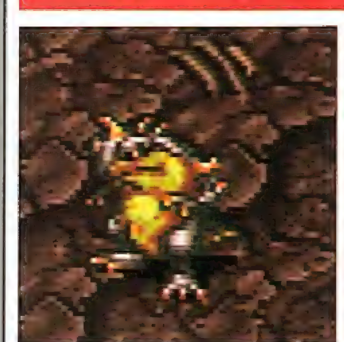
Corazón

Puntos:	600
Ataque:	0
Defensa:	0
Diana (%):	0
Evasión (%):	0

Garras

Puntos:	250
Ataque:	17
Defensa:	32
Diana (%):	50
Evasión (%):	0

Megalagarto



Puntos:	250
Ataque:	30
Defensa:	92
Diana (%):	70
Evasión (%):	15

El rey de los Lagartos ha invadido el Cementerio de Mamuts. Para enfrentaros a él, tenéis que vencer a los Lagartos antes.

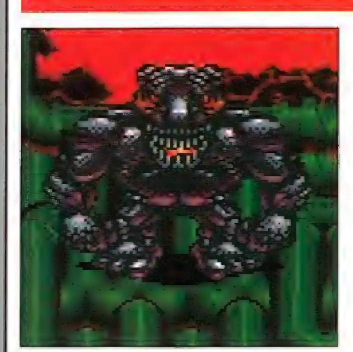
Cenagosus



Puntos:	2.000
Ataque:	32
Defensa:	80
Diana (%):	100
Evasión (%):	5

Tal como su nombre indica, es habitante de la Ciénaga, maloliente y pegajoso.

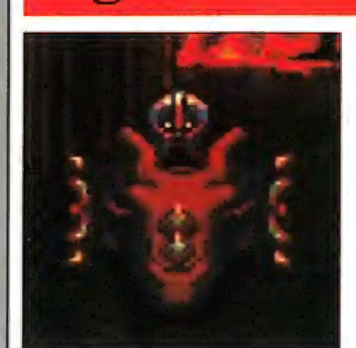
Tiranosaurio



Puntos:	1000
Ataque:	37
Defensa:	40
Diana (%):	100
Evasión (%):	5

El más sanguinario de nuestros antepasados.

Vigor



Puntos:	1.050
Ataque:	53
Defensa:	100
Diana (%):	100
Evasión (%):	0

Su punto flaco es el ataque por la espalda.

Megataurus



Puntos:	2.600
Ataque:	70
Defensa:	120
Diana (%):	100
Evasión (%:)	5

Este si que es un digno heredero del legendario Minotauro.

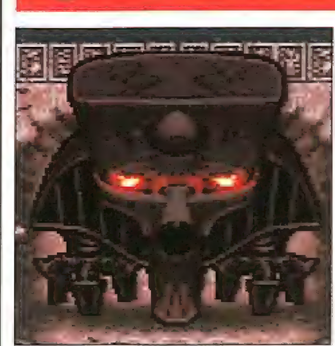
Dios Rimsala



Puntos:	1.200
Ataque:	40
Defensa:	80
Diana (%):	60
Evasión (%):	0

El guardián de la Pirámide, protegido por seis Estatuas.

Ignis



Puntos:	3.800
Ataque:	20
Defensa:	80
Diana (%):	25
Evasión (%):	10

Os enfrentaréis a este enemigo incendiario cuando los Ojos de Diamante vuelvan a su sitio.

Octopus



Cabeza

Puntos:	2.500
Ataque:	0
Defensa:	0
Diana (%):	60
Evasión (%):	0

Tentáculos

Puntos:	400
Ataque:	52
Defensa:	160
Diana (%):	40
Evasión (%):	10

Sus enormes tentáculos irán a por vosotros.

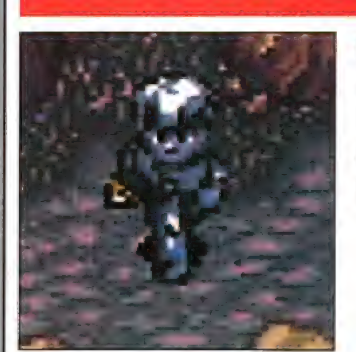
Yelmo Negro



Puntos:	2.400
Ataque:	55
Defensa:	200
Diana (%):	70
Evasión (%):	10

Yelmo con patas que defiende el Tablero de Ajedrez.

Chico Sombra



Puntos:	700
Ataque:	85
Defensa:	200
Diana (%):	60
Evasión (%):	30

No es nada fácil luchar contra uno mismo.

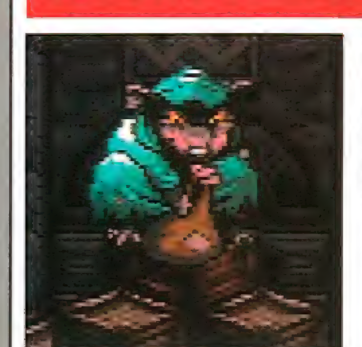
Dragón Maligno



Puntos:	2.000
Ataque:	86
Defensa:	120
Diana (%):	30
Evasión (%):	15

A primera vista es un bicho bastante simpático, pero ya conocéis el refrán: las apariencias…

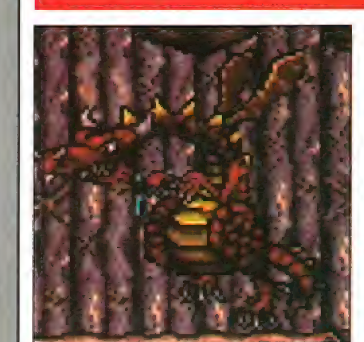
Verminator



Puntos:	3.425
Ataque:	0
Defensa:	0
Diana (%):	25
Evasión (%):	10

La asquerosa reina de las ratas. ¡Puaj!

Dragonius



Puntos:	3.200
Ataque:	71
Defensa:	160
Diana (%):	25
Evasión (%):	10

¡No está para bromas!

Diablillo



Puntos:	500
Ataque:	78
Defensa:	100
Diana (%):	60
Evasión (%):	10

Es el hermano de Mefista y actúa en el espectáculo de títeres de Torre de Marfil.

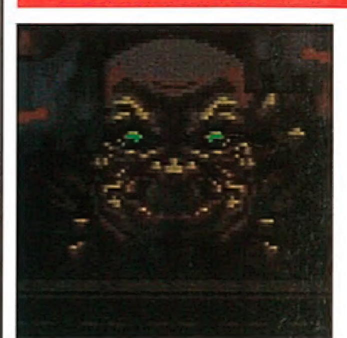
Mefista



Puntos:	500
Ataque:	78
Defensa:	0
Diana (%):	60
Evasión (%):	10

Con su hermano forman equipo para hacer el mal.

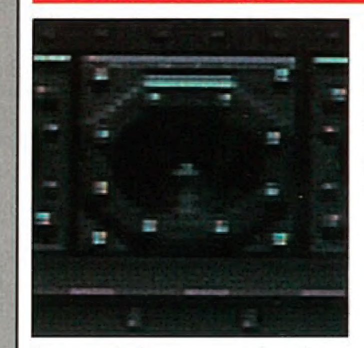
Titiritero



Puntos:	5.000
Ataque:	0
Defensa:	160
Diana (%):	25
Evasión (%):	10

Es la mente enferma que hay detrás de las maldades de los títeres.

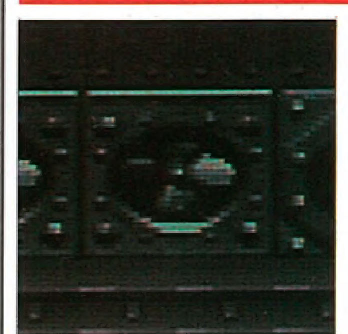
Altavoz



Puntos:	1.004
Ataque:	0
Defensa:	1400
Diana (%):	60
Evasión (%):	0

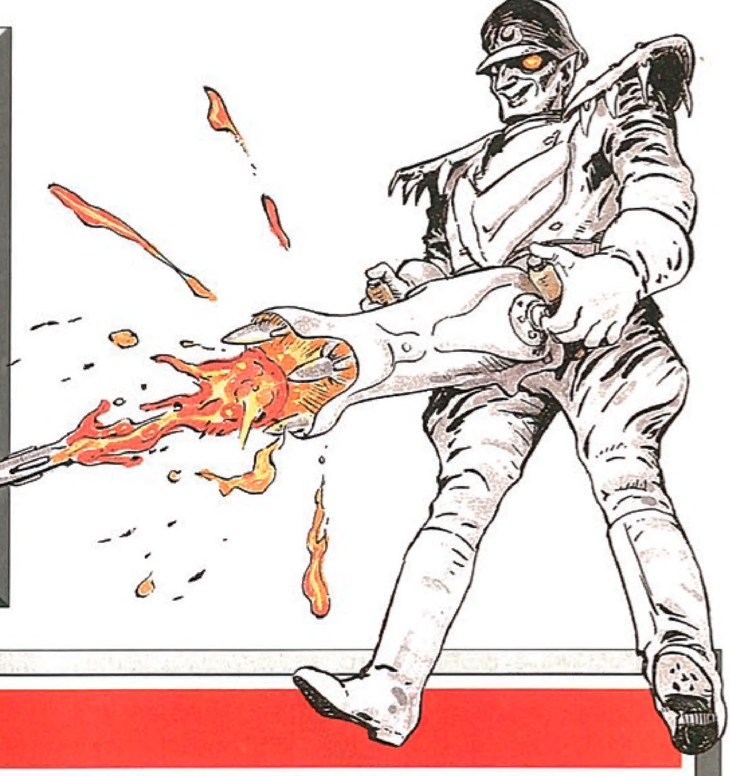
Intentará destrozarte los tímpanos.

Ventilador



Puntos:	2.500
Ataque:	0
Defensa:	1400
Diana (%):	60
Evasión (%):	0

Otro aparato eléctrico que se hartó de estar pegado al techo.



Robot de Sebastrón



Puntos:	30.000
Ateque:	220
Defensa:	360
Diana (%):	110
Evasión (%):	9

Sí, sí, habéis leído bien: ieste enemigo final tiene 30.000 puntos! La lucha será dura. Este robot fue construido por Sebastrón, el mayordomo electrónico y maligno del Profesor Ruffleberg y es el enemigo más poderoso al que os tendréis que enfrentar en esta aventura. Ya está cerca el objetivo deseado: la vuelta a casa, a Podunk. Pero si no conseguís vencerle, tendréis que cargar algo más la fuerza a vuestras armas y hechizos. Si ya tenéis la fórmula del escudo protector, podréis usarlo para cubrir al héroe y a su perro durante la batalla.





¿Estás desesperado?
¿Te hás quedado atascado?
¿Los enemigos te hacen la vida imposible?
¿Necesitas algún truco infalible?...

Cuando la duda te ronde...ya sabes, el CLUB NINTENDO responde.

Horario de atención al público de Lunes a Viernes de 11 de la mañana a 7 de la tarde ininterrumpidamente. ¿Por qué no telefoneas ahora? Uno de nuestros expertos estará encantado de responder a tu llamada.

NUESTRO NÚMERO DE TELÉFONO ES (91) 319 22 44

PRECAUCIONES CON LOS CARTUCHOS/MANTENIMIENTO

1. Si estás jugando durante un largo periodo de tiempo, tómate de 10 a 15 minutos de descanso cada hora.

2. El Cartucho es una pieza electrónica de alta precisión. No lo guardes en lugares muy calientes o muy fríos. No lo golpees o lo dejes caer, ni lo maltrates de ninguna forma.

3. Evita tocar las conexiones con tus dedos. No soples en ellas ni dejes que se mojen o se ensucien. Esto puede dañar el cartucho y/o el Panel de Control.

4. No los limpies con bencina, alcohol u otro tipo de disolventes.

5. Guarda siempre los cartuchos en su funda protectora cuando no los uses.

6. Comprueba siempre el conector del borde del Cartucho para evitar que haya materiales extraños antes de introducirlo en la consola.

AVISO PARA LA PROYECCIÓN EN TELEVISIÓN

ATENCIÓN
NO USAR CON PROYECCIÓN FRONTAL O POSTERIOR DE TV
No utilices un televisor de proyección frontal o trasera pantalla de video gigante con retroproyección por cañones de luz con tu Nintendo Entertainment System tm ("NES"), con tu Super Nintendo Entertainment System tm ("Super NES"), asi como con ningún juego "NES" o Super "NES". La pantalla de tu televisor de proyección podría dañarse irreparablemente si se utiliza con videojuegos que tengan escenas permanentemente fijas. Si pulsando el botón "pause" de la consola, detienes la imágen del videojuego, pueden producirse daños similares. Si utilizas un televisor de proyección con los juegos NES o Super NES, ni Nintendo ni ninguna de las firmas autorizadas por Nintendo se harán responsables de cualquier tipo de daño. Estos daños no se producen por un defecto en los juegos NES o Super NES; otras imágenes fijas o repetitivas pueden causar daños similares a un televisor de proyección frontal o trasera. Por favor contacta con el fabricante de tu televisor para mayor información.

